



# AÇÃO > IMAGENS DO ARCADE SUPER SF2

# GAMES

MEGA  
DETONE, ARRASE,  
FIGHT!

EDITORA  
AZUL

# SF II

ESPECIAL  
CHAMPION EDITION

## GRÁTIS

EXCLUSIVOS  
CARDS  
ANIMADOS  
DE STREET  
FIGHTER 2

SNES

- GOOF TROOP (PATETA)
- MARIO & WARIO • SONIC WINGS
- PLOK • DEATH BRADE

## GRÁTIS

SUPER TESOURO  
contigo!

23	44	56	76	89	32	11	20	55
23	44	56	76	89	32	11	20	55



Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

## **SUPER PRO:**

Compatível com Super Nintendo\* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



**SUPER PRO 2:** Compatível com o Mega Drive\* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



**SUPER PRO 3:** Compatível com os videogames Phantom System\*, VG 9000\* e VG 8000\*, Dynavision 2\* e 3\*, Hi Top Game\*, Top System\* e Handyvision\*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



# DEBULHADOR DE GAMES



## **Chips do Brasil**

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.  
Vendas no Atacado tel: 264.0644





# START

MEGA

## STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPION EDITION



*Pancadaria em grande estilo. Oito páginas com os melhores golpes, seqüências mortais e o final de cada lutador. Animal!*

### SUPER NES GOOF TROOP (PATETA)

*A Capcom mistura RPG com ação e faz um game de tirar o fôlego*



### MASTER STRIDER 2

*Uma ótima versão para o clássico de Mega com bons gráficos e desafio da hora*

### SHOTS SUPER STREET FIGHTER 2

*As imagens do arcade que está sacudindo os japoneses*

## MEGA DRIVE

Street Fighter 2:	
Special Champion Edition	8
B.O.B.	16
Bart's Nightmare	18
Dicas	19

## SUPER NES

Pateta: Goof Troop	22
Plok	24
Death Brade	25
Mario & Wario	26
Sonic Wings	27
Dicas	27

## MASTER SYSTEM

Strider 2	28
Shadow of the Beast	30

## NINTENDO

Mighty Final Fight	32
--------------------	----

## PC

Strike Commander	34
------------------	----

## ARCADES

Virtuality	36
------------	----



**PILOTOS** Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

BEST OF  
1  
AÇÃO GAMES  
NOSSO  
SELO PARA  
OS GAMES  
MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SOS Respostas para as suas dúvidas	4
CARTAS Seu espaço para opinar	4
SHOTS O que rola no mundo dos games	6
AÇÃO GAMES CLUBE Os classificados do leitor	37
PRÓXIMA EDIÇÃO Um look na Ação Games nº 46	38





### ALIEN 3 (Mega)

Não consigo fazer o truque de seleção de fases de jeito nenhum. Vocês podem me explicar melhor?  
CAIO AUGUSTO P. OLIVEIRA  
São Paulo, SP

Não apenas vamos explicar de novo como pedir desculpas por um erro referente a esta dica, publicada na edição 40. Na tela de opções (e não na de apresentação), faça a sequência C, ↑, →, ↓, ←, A, → e ↓ com o controle 2. Um som estranho indicará que o truque entrou. Inicie o jogo normalmente e dê Start para pausar. Então, com o controle 1, faça os comandos C, A e B. A tela mudará de cor, indicando que algo diferente está acontecendo. Soltando a pausa você vai pular de nível.

### OLYMPIC GOLD (Master)

Não consigo uma boa pontuação nas provas de arco e flecha. Qual é a manha para esta modalidade?  
ADRIANA B. NOGUEIRA  
Niterói, RJ

É realmente meio complicado, mas você chega lá. Primeiro, vá à tela de seleção de força, apertando qualquer botão do joystick. Depois, aperte 1 e 2 para acessar a tela de pontaria e regule-a com o Direcional. Agora, para atirar a flecha, aperte qualquer botão. Você conseguirá uma boa pontuação quando tiver encontrado a força e a direção adequadas. Mas para isso é preciso um pouco de treino. Procure atirar suas seis flechas em menos de um minuto, pois isso também conta.

### BATMAN RETURNS (SNES)

De que jeito posso detonar o Pinguim na quarta fase deste jogo?  
MÁRCIO F. DE ARAÚJO  
Santa Maria, RS

Desvie dos ataques do Pinguim e, entre um e outro, use bat-ranges e bombas para acertá-lo. O lance é sacar o ritmo dele e saber quando atacar, com muita paciência.

### DRAGON STRIKE (Nintendo)

Êta joguinho difícil! Vocês não podem descolar uma manha que facilite um pouco a minha vida?  
JOSÉ AUGUSTO MOREIRA  
Santos, SP

Infelizmente, não existe uma dica milagrosa para seleção de fases, invencibilidade ou coisa parecida. Mas se você quiser dar uma espiada no nível 12, use a password FKHM MR. Ela também lhe dá um dragão de bronze, que é o mais indicado para esta missão. De resto, o lance é ficar de olhos bem abertos para não levar tiros e fazer o reconhecimento da área palmo a palmo.

### STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Afinal, onde está o trampolim que vocês disseram que o Max precisa usar para pular em cima do inimigo? Esta informação foi publicada na edição 29 e depois no Especial Só Dicas.  
WAGNER DANTAS  
São Paulo, SP

A palavra trampolim foi usada em sentido figurado, Wagner. Nossa intenção foi dizer que é preciso usar qualquer coisa que possa funcionar como um trampolim para que o Max atinja maior altura. O que poderia ser? Os barris que existem no cenário, por exemplo. Em vez de chegar detonando os barris, salte para cima deles e de lá é possível atingir a cabeça do adversário com os referidos golpes. Já aprendemos nossa lição e da próxima vez seremos mais claros. Promessa.

## SÓ DICAS

Se você quer macetes, truques e passwords, vá correndo às bancas e compre nosso especial **SÓ DICAS**. São dicas quantíssimas para 196 jogos de Mega, SNES, Master, NES. Não perca!

## CARTAS

### MASTER

O Master System teria capacidade para processar mais de 4 Mega de memória num cartucho? E o efeito zoom, pode ser feito por ele?  
RAFAEL Y. CORREIA  
Rio de Janeiro, RJ

Os videogames vivem surpreendendo a gente, Rafael. Veja o caso do Street Fighter 2: a versão para Super NES tem 20 Mega, e a de Mega Drive tem 24 Mega. E a gente pensando que 16 Mega já fossem demais para eles... O limite de capacidade destes videogames, assim como o do Master, é uma incógnita para nós. Somente o fabricante tem uma noção exata disso. Quanto ao zoom, em jogos de Master, acreditamos que não seja possível, pois trata-se de um efeito que desloca muitos sprites (pontos que se movem) ao mesmo tempo.

### DESAPONTADO

Quero manifestar meu profundo desapontamento com a matéria sobre a feira CES de Chicago, onde a Sega aparece com muitas novidades e a Nintendo com quase nenhuma. Eu, que sou fã da Nintendo, achei a matéria um verdadeiro massacre.  
WALBERTO VIANA SILVA  
Recife, PE

A matéria sobre a feira, publicada na edição 38, é um retrato fiel das novidades mostradas por Sega e Nintendo na época, Walberto. Não inventamos os lançamentos da Sega e tampouco omitimos novidades da Nintendo. O que você precisa ver é que, na luta entre as duas empresas para dominar o mercado, existem momentos em que uma está mais em evidência do que a outra. Se discriminássemos a Nintendo, não teríamos

**SOS/CARTAS** Av. Nações Unidas, 5777  
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

publicado o anúncio da empresa de que ela está desenvolvendo um supervideogame de 64 bits, (edição 43), nem daríamos capa para os excelentes jogos que saem para o Super NES. Reflita um pouco sobre isso.

### ERRO

Vocês cometeram um grande erro na edição 42, dizendo que o game Samurai Shodown era o primeiro a ter duas lutadoras. Acontece que World Heroes 2 e Ranma 1/2 2 também têm mais de uma mulher que luta. O que vocês me dizem disso?  
LEONARDO M. UHLONANN  
Niterói, RJ

Dizemos OK, Leonardo, você está certo. E é bom os leitores nos escreverem apontando falhas, para corrigirmos e aperfeiçoarmos a revista. Agora, pra gente, não tem essa de erro grande ou

erro pequeno: todos eles são graves e nós nos esforçamos para não publicar nenhum. Deveríamos ter dito que Samurai Shodown era um dos primeiros jogos de luta em Arcade a ter duas mulheres. Aliás, foi o segundo. Mas World Heroes 2 pintou só dois meses antes (ed. nº 36, junho). Ranma 1/2 2 é de luta, mas não é Arcade. Sinceramente, você acha isso um "grande erro"?

### NEO GEO

Quanto custa um Neo Geo Ouro no Brasil? Que cartucho vem com o aparelho?  
EMERSON MILHA  
Guarapuava, PR

O Neo Geo Ouro está custando o equivalente a 750 dólares no Brasil e vem com um cartucho World Heroes 2, além de dois joysticks.



# Participe da promoção que conquistou o mundo.

**GANHE DURANTE 21 SEMANAS  
MILHARES DE PRÊMIOS.**

Este modelo de cartão é igual ao que você está recebendo nesta edição e é a chave para participar e ganhar milhares de prêmios na promoção **SUPERTESOURO CONTIGO!** Por isso, guarde-o bem. Ele continuará valendo todas as semanas, até março de 94.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

## EXEMPLO DO PAINEL PREMIADO SEMANAL:

Para concorrer, compare os números do seu cartão com os do Painel Premiado Semanal, que estará na revista *Contigo!* toda semana. Se o seu cartão tiver 5 números que coincidem com 5 símbolos iguais do Painel Premiado Semanal, você ganha o prêmio correspondente ao símbolo (conforme está indicado na tabela abaixo).

Por exemplo: se o cartão acima fosse o seu, você teria ganhado um automóvel Mazda zerinho. Os números 01, 12, 26, 35 e 47, que estão no cartão, coincidem com as 5 casas do Painel Premiado Semanal, que indicam o automóvel Mazda.

MAZDA	MAZDA	MAZDA	MAZDA	MAZDA	<b>AUTOMÓVEL MAZDA 0 KM</b>
COUGAR	COUGAR	COUGAR	COUGAR	COUGAR	<b>EQUIPAMENTO DE SOM</b>
ARNO	ARNO	ARNO	ARNO	ARNO	<b>MÁQUINA DE LAVAR</b>
DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	<b>VIDEO GAME</b>
					<b>MICROCOMPUTADOR</b>

## EXEMPLO DA TABELA DE PRÊMIOS SEMANAIS:

Numa tabela como esta, você fica sabendo quais são os prêmios da semana. A cada semana, mudam o Painel e os prêmios.

**E MAIS, MUITO MAIS NO PAINEL  
ACUMULADOR!**

As explicações estão toda semana na revista *Contigo!*

**Participe desde o início.**

**COMEÇA NA  
EDIÇÃO 945**  
(Com data de capa de 26/10)

REVISTA  
**contigo!**  
NAS BANCAS

Para quem ainda não recebeu o cartão. Escreva para Caixa Postal 66.209 - CEP 05389-970 - São Paulo - SP. Não se esqueça de juntar à sua carta um envelope selado para que o cartão possa ser remetido até você. Mais informações poderão ser obtidas pelos telefones que serão divulgados semanalmente na revista *Contigo!*

APOIO







## NOVOS ACESSÓRIOS DA KONAMI

Especialmente no Japão, a softwarehouse Konami dedica-se também a bolar acessórios chocantes para videogames. Uma de suas últimas novidades é o joystick sem fio Hiperbeam, para os videogames de 8 e 16 bits da Nintendo. O maior charme do novo acessório é o receptor do sinal infravermelho, que tem a forma de uma anteninha parabólica. Já quem tem um Gameboy vai curtir o Hyperboy, uma espécie de gabinete para colocar o videogame dentro. Com o acessório, o Gameboy fica parecido com uma mini-máquina de arcade, ganhando um controle direcional tipo alavanca e uma tela uma vez e meia maior que a original.



Hyperbeam usa um receptor em forma de parabólica



O Hyperboy deixa o Gameboy com cara de miniarcade

## ACESSÓRIO MELHORA IMAGEM DO MEGA DRIVE

Para quem não se contenta com menos do que a perfeição, a fabricante japonesa Santa criou um curioso acessório capaz de aprimorar a definição gráfica das imagens do Mega Drive. Mas calma: o acessório não acrescenta novas cores ou cria efeitos tridimensionais. Ele apenas "depura" as imagens, deixando-as mais refinadas. A Santa está comercializando, no Japão, dois modelos da Unidade Terminal S Mega: um para o Mega Drive 1 e outro para o Mega Drive 2.



## FIQUE DE OLHO NESTES GAMES

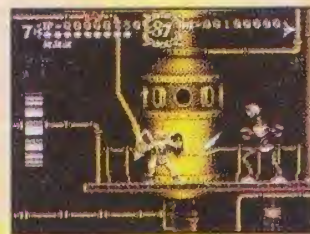
### SUPERNES

Dicas de bons jogos para Super Famicom/SNES que estão saindo no Japão em outubro e novembro.

**SUZUKA 8 HOURS** - Simulador de corrida de motos que virou febre nos arcades. Saiu no Japão agora em outubro. A própria Namco desenvolveu o cartucho, que reproduz fielmente os desafios das pistas do game: chuva, noite, curvas fechadas e muita velocidade. Pode ser jogado em dupla, e neste caso, a pista fica dividida ao meio.



**ACTRAISER 2** - Continuação de *Actraiser*, um dos primeiros games desenvolvidos para o Super Famicom. Em vez do jeitão RPG-Action da primeira versão, *Actraiser 2* é agora pura ação. As forças do mal unem-se novamente para dominar os seres humanos. Um Deus do bem enfrenta a parada, munido de um par de asas, escudo e espada. Em novembro, pela Enix.



**DESERT FIGHTER** - Game de estratégia militar. Segue a linha de *Desert Strike*, da Electronic Arts, mas parece ser bem mais complexo. Imagine que até aspectos econômicos e políticos dos países são levados em conta. O jogador escolhe entre dois tipos de avião: o caça F-15 Strike Eagle, ágil e ideal para missões de combate aéreo; e o A-10 Thunderbolt 2, indicado para missões de bombardeio. Sai em novembro pela Seta.

### MEGA

Estes são alguns dos lançamentos previstos para outubro e novembro que vale a pena conferir.

**ALLADIN** - Está saindo neste mês de outubro, nos States. Feito pela Sega, o game está simplesmente impecável: cenários tão bonitos quanto os do desenho, dificuldade moderada e muita ação. A movimentação do personagem principal é nota 10. Um game das mil e uma noites com 24 Mega!!!



**ROBOCOP VS. TERMINATOR** - Game de ação da Virgin, com lançamento programado para outubro ou novembro. Controlando Robocop e várias opções em armas, o jogador enfrenta terminadores e uma renca de engenhocas mecânicas criadas pelo Skynet. Com 16 Mega, o game tem várias fases e cenários legais.



**MIG 29** - Simulador de voo do famoso caça soviético Mig 29. Utiliza gráficos poligonais e tem várias missões. O game tenta ainda reproduzir o comportamento real do avião na decolagem, voo e aterrissagem. Da Tengen, 8 Mega, lançamento em outubro no Japão.





E COM  
VOCÊS...

# SUPER STREET FIGHTER 2

Está pintando neste mês de outubro a mais nova versão do melhor game de pancadaria de todos os tempos. É o *Super Street Fighter 2 - The New Challengers*, estreando inicialmente em arcade. O game foi planejado para encerrar a saga de grande sucesso de *Street Fighter 2*. Ou seja: seria a última versão. Tomara que a Capcom mude de idéia... Não se sabe ainda se haverá uma versão do novo jogo para Mega e Super NES, mas podemos ter esperanças. Por enquanto, vamos ficando com as imagens e detalhes do arcade.

## NOVOS GOLPES E LUTADORES

Quatro novos personagens juntam-se à galera de *Street Fighter*, trazendo novas técnicas de combate e cenários. Os 12 outros personagens aparecem com novos golpes, cenários ligeiramente modificados e um novo guarda-roupa (são oito opções de cores). O movimento de magia da Chun-Li, por exemplo, ficou mais "assanhado". Ryu ganhou uma magia vermelha que queima o adversário (inspirada na bola vermelha que saía acidentalmente na máquina). O Dragon Punch do Ken também queima. Balrog ganhou uma cabeçada para defender-se de inimigos que pulam. Vega aparece com um novo tipo de ataque com garra, e por aí vai.

Quando esta matéria foi feita, a máquina estava com 80% do trabalho de programação concluído. Algumas características que citamos podem mudar. E há coisas que podem ser incluídas, como um modo Tournament Battle, que estava em estudos no Japão.

## MÁQUINAS INTERLIGADAS

Foram feitos testes em que, quatro máquinas eram interligadas, permitindo a participação de até oito jogadores num torneio. À medida que os jogadores enfrentavam-se, o sistema ia fazendo um ranking dos melhores até chegar ao grande campeão.

Uma coisa é certa: vai ser um grande barato jogar *Super Street Fighter 2*. Já podemos ver as filas se formarem atrás dos primeiros arcades que chegarem ao Brasil, o que deve estar acontecendo até o final do ano.

*Fei Long, uma das novidades, parece até um Bruce Lee cover*

*Que beleza! Nada menos do que 16 lutadores para escolher*

## OS QUATRO NOVOS DE SF2



**CAMMY**  
Inglêsa, com 19 anos, é uma agente especial que luta de montão com as pernas e é extremamente rápida. É bonita, mas cruel.



**DEE JAY**  
Jamaicano de 27 anos, combina kickboxing com dança e muita ginga. Além disso, tem uma magia parecida com o Sonic Boom.



**THUNDER HAWK**  
34 anos, é um índio que vive no México e tem uma técnica de luta inspirada nos movimentos do falcão.



**FEI LONG**  
24 anos, nasceu em Hong Kong e é um expert em artes marciais. É metido a valente e possui um chute parecido com o Dragon Punch.



*Os personagens antigos ganharam novos movimentos, como a cabeçada de Balrog*



*Os novos cenários deixaram o visual do arcade ainda melhor. Aqui, T. Hawk luta em seu país, o México*





Pode se beliscar à vontade: você não está viajando. Depois de meses de enrolação, a Capcom lançou o clássico dos clássicos para Mega. Sério, cara! STREET FIGHTER para o seu console. O game é um detono e, junto com Mortal Kombat, vai render pancadaria de primeira até o ano que vem. Respire fundo e treine os dedos: SF2 é animal!!!

Se aquele vizinho pentelho dizia que o seu Mega não tinha a manha de detonar no Street, pode encher o saco dele. O game é um arraso. Também, pudera! É o primeiro cartucho de 24 Mega para um console de 16 bits.

Os gráficos são pra lá de animais, com detalhes diferentes dos da versão de Super NES. A resposta é rápida e os golpes são demais. O controle também é à pampa. Só o som ficou devendo. As vozes digitalizadas são fraquinhas, sem potência. Mas sem drama: dá pra se acostumar depois de um tempinho.



# STREET FIGHTER II

## SPECIAL CHAMPION EDITION

### COMPARE AS VERSÕES



Tela do Ryu no SNES.



...e no Mega. O detalhe da lua é demais. Um desbunde

### NOVIDADES DA VERSÃO ESPECIAL: SELEÇÃO DE GOLPES E 10 VELOCIDADES

Deu pra sacar o nome completo do game? *Street Fighter 2 - Special Champion Edition*. O jogo é quase idêntico à versão Turbo, lançada em junho para SNES. Ou seja: dá pra jogar no modo Champion Edition e no modo Hyper (mais rápido e com alguns golpes a mais). O "Special" fica por conta das novidades do cartucho.

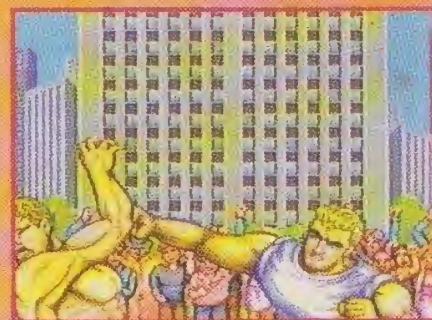
Se no Street Turbo de SNES você

precisa de um código para jogar com dez velocidades, aqui o lance é direto. Basta escolher a velocidade do modo Hyper e detonar. O mesmo rola com os golpes especiais. No game de SNES, para lutar sem este ou aquele golpe, você precisa de um código especial. No game de Mega, é só acionar ou desligar os golpes escolhidos. Moleza! Mas isso só rola no Versus Mode, OK?



#### COM OU SEM MAGIA

No Versus Mode, dá pra escolher os golpes que cada um pode usar. Faça as regras do jogo!



Quem não conhece esta abertura? É como o arcade SF2 começa. Em casa, só com o cartucho de Mega...





**NO JOYSTICK DE 3 BOTÕES, APORTE START PARA MUDAR DE SOCO PARA CHUTE. TODOS OS COMANDOS COM DIRECIONAL FORAM DADOS COM SEU LUTADOR À ESQUERDA. QUANDO ESTIVER LUTANDO DO LADO DIREITO DA TELA, INVERTA OS COMANDOS**

*O joystick é configurável. Para ninguém ficar louco, bolamos uma convenção. Assim, cada um joga com a configuração que bem entender. E detona na boa.*

<b>Soco</b>	Qualquer soco. A intensidade do golpe varia com a força do soco	↓ ↘ →	Sem vírgula: de uma vez só, deslizando
<b>SFR</b>	Soco fraco		
<b>SM</b>	Soco médio		
<b>SFO</b>	Soco forte	←, ←	Com vírgula: um de cada vez
<b>Chute</b>	Qualquer chute. A intensidade do golpe varia com a força do chute		
<b>CFR</b>	Chute fraco		
<b>CM</b>	Chute médio	↑ + B	Os dois ao mesmo tempo
<b>CFO</b>	Chute forte		
		2s	Segure por dois segundos

# COMANDOS

## GROUP BATTLE

A maior novidade deste Special Champion Edition é o Group Battle Mode. Nele, cada jogador forma uma "equipe", escolhendo de um a seis lutadores. Daí, os dois times se enfrentam. No Match Play, você é obrigado a lutar com o mesmo número de guerreiros que seu adversário. E as lutas rolam no estilo 1v1 e dois. Tipo Ryu vs Ken, Chun-Li vs Guile e assim por diante. Ganha quem tiver o maior número de vitórias.

No Elimination, dá pra optar por um número diferente de lutadores. Exemplo: um time de três enfrentando uma equipe de seis. O esquema é o

tradicional "quem ganha fica". Exemplo: se o Ryu ganha do Ken, ele fica na tela para lutar com o Guile. É por

isso que se chama Elimination: quem perde é eliminado. Elementar, meu caro Watson.



Seus lutadores para você detonar. Dá pra se divertir até o dedão inchar...

## DEDO NO START

A Capcom produziu o SF2 de Mega pensando no novo controle de seis botões da Sega. Mas se você ainda não descolou o novo joystick, não se desespere. Dá pra jogar com o bom e velho joystick de três botões que veio junto com o seu Mega. Só fica um pouco mais difícil. Afinal, são só três botões, todos de ataque: fraco, médio e forte. Para mudar de chute para soco, ou vice-versa, só apertando Start. Bem chatinho...

Street Fighter 2: Special Champion Edition é um marco técnico: os 24 Mega de memória levam o seu Mega Drive ao limite. Um game nota 10, com louvor. Com o novo joystick de seis botões da Sega, até parece o arcade. Mesmo com o joystick de três botões dá pra encarar numa boa. É só ficar esperto na hora de apertar Start. Galera, acabou o aluguel da moçada de SNES. SF 2 para Mega é uma realidade. E que realidade legal! O que você está esperando? Corra até a locadora mais próxima e... FIGHT! FIGHT! FIGHT!

## GAME OVER PRA NOVELA

SF 2 é "o" game de pancadaria. Mas os caras da Capcom e da Sega não precisavam ter feito novela mexicana em cima do lançamento do cartucho. Há meses não se fala em outra coisa.

Primeiro, rolou um papo de que o game sairia em abril. Logo em seguida, chegou um fax aqui na redação informando que o game seria lançado no começo de junho, durante a CES de Chicago. Nada feito.

Falamos com a moçada da Capcom e da Sega em Chicago. Eles não abriram o jogo. Só disseram que o game estava sendo aperfeiçoado e que sairia até setembro. Santa enrolação. A gente já estava cansado de ver fotos e vídeos de SF 2. Quando a paciência já tinha ido pro brejo, o telefone tocou. Era dos States. "Oi, aqui é fulana de tal, da Capcom. SF 2 vai sair na próxima semana". A redação parou. UFA! A novela foi longa e chata. Mas valeu a pena esperar...



**RYU**

1ST RYU  
2ND E. HONDA  
3RD BLANKA  
4TH GUILLE  
5TH BALROG  
6TH VEGA

1ST KEN  
2ND CHUN LI  
3RD ZANGIEF  
4TH DHALSIM  
5TH SAGAT  
6TH M. BISON





# CHUN-LI



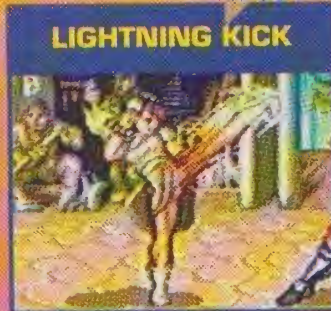
Pulo com SFO, SFO parado e lightning kick

A ÚNICA MULHER DO GAME. ELA É RÁPIDA E USA SUAS BELAS PERNAS COMO NINGUÉM. CHINESA, CHUN-LI GANHOU MAGIA NO MODO HYPER. SEU SPINNING BIRD KICK É ANIMAL. O LIGHTNING KICK DETONA!!!



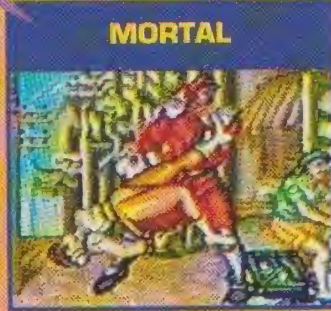
**FIREBALL**  
Magia

← ↓ ↘ → + Soco. Só no Hyper



**LIGHTNING KICK**

Chute rapidinho



**MORTAL**

Perto do cara, CM



**WHIRLWIND KICK**  
ou Spinning Bird Kick

↓ 2s. ↑ + Chute (no alto). Só no Hyper



**JOELHADA**

Perto do cara, aperte CFO



# GUILE



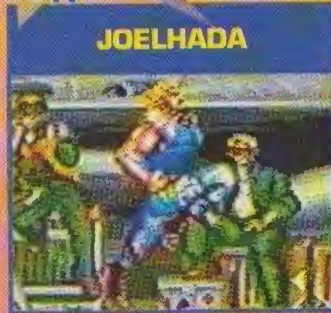
Jogue magia e vá para cima com SFR, dê um SFO no chão e já fique preparado para soltar outra magia. Por fim, dê um SFO na cara

EQUILIBRADO, O AMERICANO GUILE DETONA COM SEU FACÃO. PERTO DO INIMIGO, ELE ACERTA DUAS VEZES. PEGAR O ADVERSÁRIO NO AR E JOGAR NO CHÃO É MASSA. E UMA ENTERRADA QUEBRA A ESPINHA.



**SONIC BOOM**

← 2s, → + Soco



**JOELHADA**

← + CM



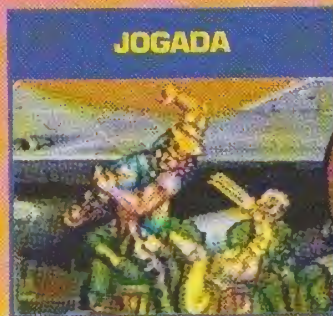
**PEGADA NO AR**

Pule e agarre com CM ou CFO



**FLASH KICK**  
Facão

↓ 2s, ↑ + Chute



**JOGADA**

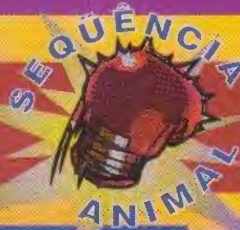
Pule e pegue com SM ou SFO





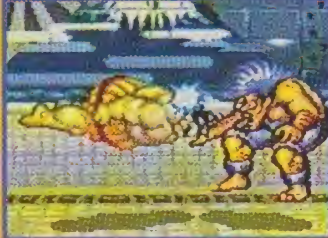


# E. HONDA



Pule, dê um SFO ou um CFO e vários tapas rápidos

## SUMO HEAD BUTT Torpedo



← 2s, → + Soco

## JOELHADA



Cole e aperte CFO

## HUNDRED HAND SLAP



Soco rapidinho. É o tapa rápido

## SUMO SMASH



↓ 2s, ↑ + Chute. Só no Hyper

## JOGADA LONGE



Perto, → + SM



LUTADOR DE SUMÔ É GORDÃO, MAS NADA BABACA. E O JAPONÊS HONDA NÃO É EXCEÇÃO. ELE VOA NO INIMIGO COM O TORPEDO E PULA NA CABEÇA COM O SUMO SMASH. SEUS SOCOS RÁPIDOS DESNORTEIAM OS ADVERSÁRIOS.

# DHALSIM



É bico! SFR, Yoga Fire, SFR, Yoga Fire...



## YOGA TELEPORT (na frente do inimigo)



← ↓ ↙ + 3 botões de chute (ou de soco). Só no Hyper

## YOGA FLAME



← ↙ ↓ ↘ → + Soco

## PARAFUSO COM OS PÉS



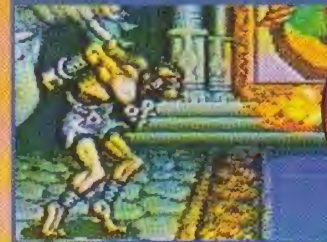
↑ para pular, ↓ + CFO

## YOGA TELEPORT (atrás do inimigo)



→ ↓ ↘ + 3 botões de soco (ou de chute). Só no Hyper

## YOGA FIRE



↓ ↘ → + Soco



ESTE INDIANO É TODO ZEN. SEU TELEPORT CONFUNDE PACAS: É IDEAL PARA PEGAR O INIMIGO DE SURPRESA. O YOGA FIRE TORRA OS MÚSCULOS DE QUALQUER UM. SEU PARAFUSO É LEGAL. A RASTEIRA DE LONGE DETONA, DERRUBA MESMO.

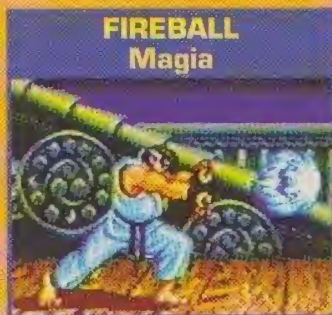




# RYU

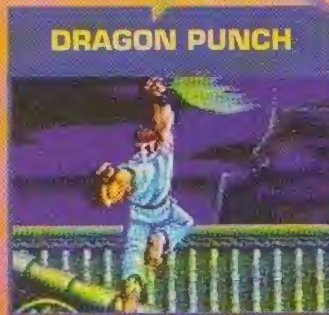


Pulo, SFO no rosto do adversário e Dragon Punch



**FIREBALL**  
Magia

↓ ↘ → + Soco



**DRAGON PUNCH**

→ ↓ ↘ + Soco



**HURRICANE KICK**  
Giratória

↓ ↙ ← + Chute

ELE SE ACHA O "PONZÃO" DO GAME. SEU DRAGON PUNCH TEM MENOS ALCANCE QUE O DE KEN. MAS A GIRATÓRIA NO ALTO E A JOELHADA CONTINUAM DEBULHANDO.



**AIR HURRICANE KICK**  
Giratória no Alto

Pule e ↓ ↙ ← + Chute. Só no Hyper



**JOGADA COM OS PÉS**

Perto do adversário, → + CM ou CFO



# KEN



Ideal para inimigos muito altos. Dê SFO ou CFO e um belo Dragon Punch



**DRAGON PUNCH**

→ ↓ ↘ + Soco. O comando é idêntico ao de Ryu, mas tem maior alcance



**FIREBALL**  
Magia

↓ ↘ → + Soco



**HURRICANE KICK**  
Giratória

↓ ↙ ← + Chute

KEN É NORTE-AMERICANO E SUA GIRATÓRIA CONTINUA IDEAL PARA DESEMBAÇAR O ADVERSÁRIO. O DESLOCAMENTO LATERAL DE SEU DRAGON PUNCH É O MAIOR DE TODOS E DERRUBA QUALQUER UM. EXPERIMENTE!



**AIR HURRICANE KICK**  
Giratória no Alto

Pule e ↓ ↙ ← + Chute. Só no Hyper



**JOGADA COM OS PÉS**

Perto do adversário, → + CM ou CFO







# ZANGIEF



Peitada, CM e Turbo Spinning Clothesline (giratória)



**PEITADA**

↑ ↓ + SFO



**SPINNING CLOTHESLINE**  
Girada Lenta

Aperte dois botões de soco simultaneamente



**TURBO SPINNING CLOTHESLINE**

Aperte dois botões de chute ao mesmo tempo. Só no Hyper

O RUSSO ZANGIEF É FORTE, MAS UM DOS MAIS LENTOS DO GAME. COMO NO SNES, SUAS GIRA-DAS PODEM SER FEITAS ANDANDO E A ENTERRADA AINDA É BOA OPÇÃO. O PILÃO TRIPLO É SEU ATAQUE MAIS DETONANTE.



**SPINNING PILE DRIVER**  
Pilão Triplo

→ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + Soco



**ENTERRADA**

→ + SFO



# BLANKA



Pulo, SM e choque



**HEAD BITE**  
Mordida

Perto do adversário, → + SFO



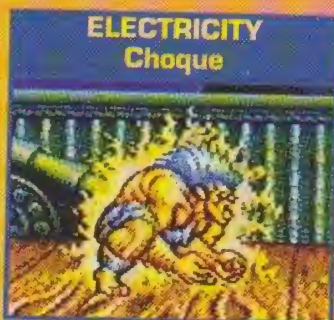
**ROLLING ATTACK**  
Bolinha

← 2s, → + Soco



**VERTICAL ROLLING ATTACK**

↓ 2s, ↑ + Chute. Só no Hyper



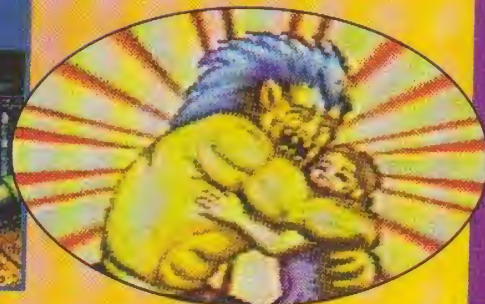
**ELECTRICITY**  
Choque

Aperte o botão de soco várias vezes e em seguida



**CABEÇADA**

Perto do adversário, → + SM



BLANKA É O HOMEM-FERA DA AMAZÔNIA E TAMBÉM NESTA VERSÃO TEM UMA MORDIDA QUE SUGA MUITA ENERGIA. O CHOQUE ESTÁ RÁPIDO E FÁCIL DE SER AÇIONADO. A BOLINHA PARA CIMA CONTINUA SENDO O QUE LIGA.





# VEGA



Pule em cima do adversário com SFO ou CFO, dê um SFO e termine com um Claw Roll

## CLAW ROLL



← 2s, → + Soco

## WALL LEAP



↓ 2s, ↑ + Chute. No ar, colado ao adversário, aperte o Direcional com Soco

## CLAW DIVE



↓ 2s, ↑ + Chute. Complete com um Soco ainda no ar, a meia distância do Inimigo

ESTE ESPANHOL É MUITO VAIDOSO. USA UMA MÁSCARA PARA PROTEGER O ROSTO NAS LUTAS. ÁGIL, VEGA SABE USAR AS PERNAS. SUBA NA GRADE E VOE NO ADVERSÁRIO: É FATAL. SURPREENDA COM O FLICK.

## ENTERRADA PARADO



Bem perto, aperte → + SFO

## FLICK



No Champion, ← ←. No Hyper, aperte os três botões de soco juntos



# BALROG



Pule, dê um SFO na cabeça, abaixe, dê um SM e derrube com uma rasteira

## DIRETO



← 2s, → + Soco

## GANCHO



← 2s, → + Chute

## TURN PUNCH



Aperte os três botões de Soco ou de Chute e solte juntos. Quanto mais você segurar, mais forte o golpe será

BOXEADOR AGRESSIVO, ESTE AMERICANO FOI BANIDO DAS COMPETIÇÕES POR SER DESLEAL. SEU SOCO É O MAIS PODEROSO DO GAME. EM COMPENSAÇÃO, ELE NÃO USA AS PERNAS. O TURN PUNCH É ANIMAL!

## CABEÇADA



Perto do cara, → + SFO

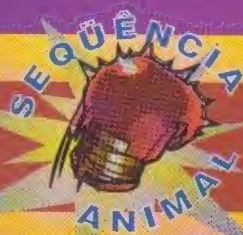
## FIST SWEEP Rasteira



↓ + CFO

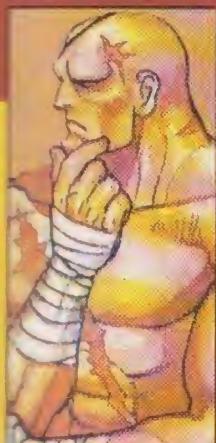




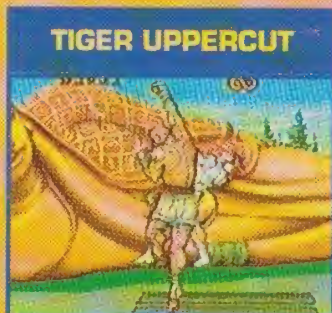


# SAGAT

Pulo, voadora, rasteira com CM e termine com Tiger Uppercut ou magia embaixo

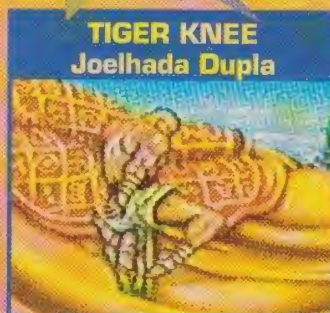


SAGAT CONTINUA A FIM DE DERROTAR RYU PARA SE VINGAR DA CICA-TRIZ QUE ELE DEIXOU NO SEU PEITO. SUA JOELHADA DUPLA É DETONANTE, MAS SEU GOLPE MAIS ANIMAL É O TIGER UPPERCUT.



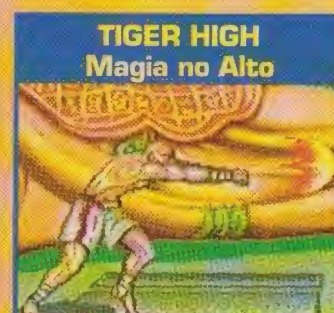
**TIGER UPPERCUT**

→ ↓ ↘ + Soco



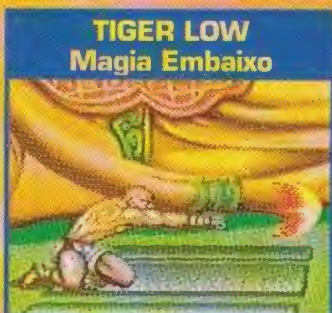
**TIGER KNEE**  
Joelhada Dupla

↓ → ↗ + Chute



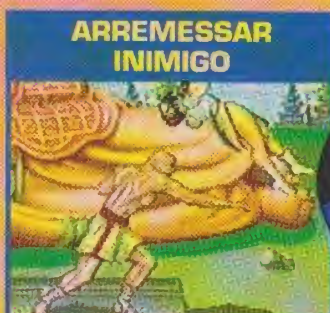
**TIGER HIGH**  
Magia no Alto

↓ ↘ → + Soco



**TIGER LOW**  
Magia Embaixo

↓ ↘ → + Chute



**ARREMESSAR INIMIGO**

Perto do adversário, → + SFO

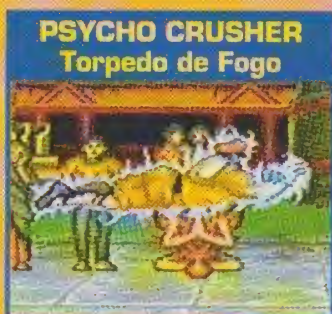


# M. BISON

Pulo, voadora com SFO, soco abaixo da linha de cintura e finalize com torpedo ou tesoura



BISON, O VILÃO PRINCIPAL DO JOGO, CONTINUA CRUEL E IMPIEDOSO. POR ISSO, TODA A GALERA DE STREET FIGHTER 2 QUER DAR UM PAU NELE. MAS SEU TORPEDO DE FOGO E TESOURA CONTINUAM DESAFIANDO A ONDA.



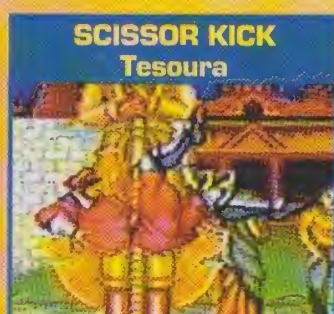
**PSYCHO CRUSHER**  
Torpedo de Fogo

← 2s, → + Soco



**HEAD STOMP**  
Pisão na Cabeça

↓ 2s, ↑ + Chute



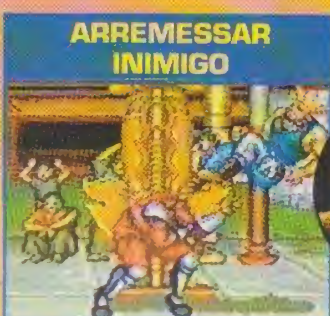
**SCISSOR KICK**  
Tesoura

← 2s, → + Chute



**RASTEIRA**

↓ + CFB



**ARREMESSAR INIMIGO**

Perto do adversário, → + SM ou SFO







B.O.B. é um andróide meio xarope, que vive perdido. Seu problema é que ele está de olho numa gata e precisa fazer alguma coisa para conquistá-la. Um dia, depois de muito trampo, consegue descolar o carro do velho e sai pra dar um rolê. Mas B.O.B. delirou demais. Saiu por aí voando e arrebentou o carro do paizão. E mais: foi parar num planeta muito louco. E agora? O lance é conseguir sair deste mundo gosmento cheio de figuras pentelhas. Só depois é que você poderá voltar pra casa e, de quebra, tentar conquistar a tal garota. Mas o melhor você ir voando. Seu pai já está bufando e as garotas, você sabe, não gostam de ficar esperando.

B.O.B. / Electronic Arts			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

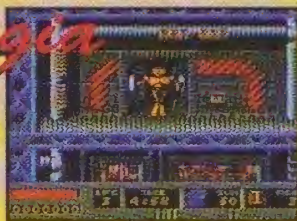
## Game bocejo

B.O.B. é longo pacas. As fases são enormes. O game é legal, mas cansa e dá vontade de bocejar. Mas tem passwords. Dá pra jogar e anotá-las. Se cansar, você pode parar e ouvir um som ou ler alguma coisa. Depois é só voltar e detonar de novo. Zerar este game dá um trampinho maneiro. Além de longas, as fases são bem diferentes umas das outras. Você guia um carrão invocado (tipo nave), usa itens espertos e tem seis armas para debulhar.

O visual é um barato, com gráficos criativos e variados que dão um show. O som é fraco, mas não faz feio e o desafio compensa. Como veio da Electronic Arts, a gente esperava um pouquinho mais. Mesmo assim, vale a pena. Afinal, não é sempre que a gente vê um robô apaixonado ser esmagado por blocos de concreto.

## Energia

Dê um tempo na frente destas portas. Coloque para cima e complete a sua energia



## Chefes

O primeiro atira pela boca e por um canhão louco. Acerte-o na cabeça. O esquema é igual para todos os chefes do game: use tiro triplo ou míssil teleguiado



## COMANDOS

A - Item	B - Arma	C - Pulo
----------	----------	----------

## ARMAS E ITENS



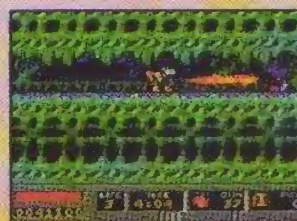
Armas no lado esquerdo e itens no direito. Veja para que servem no texto abaixo (em ordem, de cima para baixo). Pause e aperte A para itens e B para armas

### ARMAS

TIRO SIMPLES	Rápido, mas fraco
TIRO TRIPLO	Três vezes melhor
FOGO	Forte e de curto alcance
MÍSSIL TELEGUIADO	Com radar
RAIO	Detona quase tudo
ESCUDO	Animalesco

### ITENS

LÂMPADA	Você fica invisível e invencível
CAPACETE	Invencibilidade por segundos
GUARDA-CHUVA	Para as descidas
TRAMPOLIM	Para subir
HELICÓPTERO	Voa em qualquer direção
BOMBA	Explode tudo na tela



Ande abaixo detonando as criaturas de plástico. Sadele em no de lua cheia. com o jato fogo



Você controla a nave e tem tempo contado para completar a fase. Vá correndo, mas sem barbarizar



Vidinha esperta. Use o trampolim, descole e Up e caia fora



Desça, vá reba suba até o fim. Vire à esquerda e desça na última queda. Daí pra frente, vá sempre por baixo

## APROVEITE!

AS PASSWORDS SÃO IGUAIS ÀS DO SUPER NES!!

## PASSWORDS

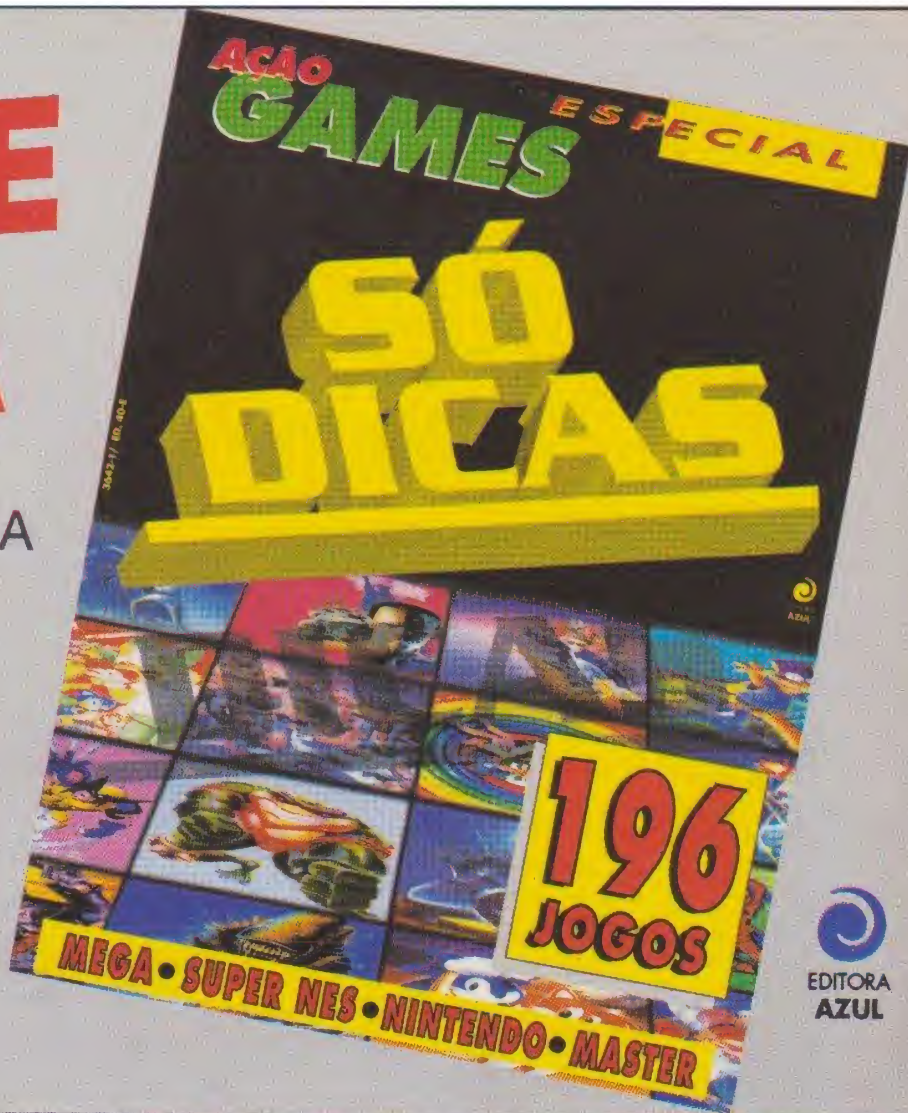
171058	652074
950745	265648
472149	462893
672451	583172
272578	743690



# FIQUE FERA

CHEGOU **SÓ DICAS**, UMA EDIÇÃO ESPECIAL DA REVISTA AÇÃO GAMES CHEIA DE TOQUES ESPERTOS PRA VOCÊ ESTRALHAR.

AS BANCAS



## GRÁTIS PRA VOCÊ COLECIONAR CARDS ANIMADOS

Próxima edição da revista AÇÃO GAMES traz mais cards animados Street Fighter 2 com a imagem dos personagens e os principais golpes. Chegue na banca e escolha entre E. Honda e Sagat. Ou então leve os dois. Seus amigos vão ficar invejando na sua coleção.



**LEMBRE-SE:**  
A cada 15 em 15 dias, AÇÃO GAMES traz novos cards, com novos personagens.

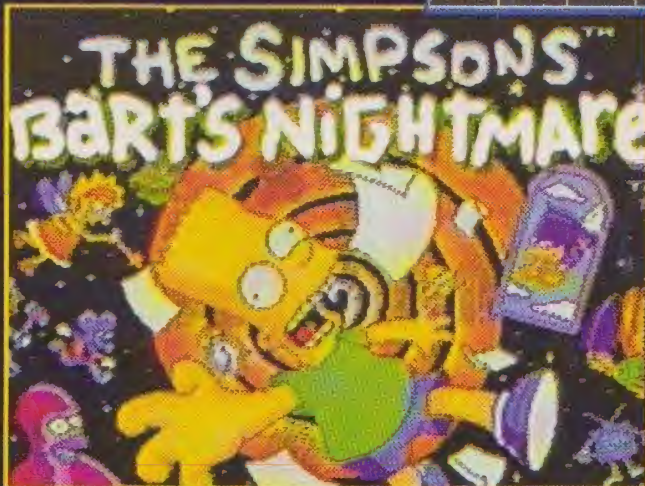
**AÇÃO GAMES**

EDITORA  
AZUL





Tem gente que já não agüenta mais ouvir falar em Bart Simpson. Mas não é o nosso caso: aqui na **AÇÃO GAMES** a gente continua na torcida do Bart e família. E agora que saiu Bart's Nightmare (O Pesadelo de Bart) para o Mega Drive, a gente não podia deixar de dar o jogo bem esmiuçado. Afinal, o game é bonito, mas difícil pra caramba: você só tem uma vida e, se o marcador de sono zerar, bau, bau! Nada de Continues e vidas extras. A versão é idêntica à do SNES. Portanto, é o mesmo game, sem tretas do tipo "ficou melhor no meu console".



## Pesadelo escolar

Bart estava fazendo sua chatíssima lição de casa e não é que pegou no sono quando já tinha terminado oito folhas!!!? Dormindo, ele sonha que as folhas saíram voando e despancaram na janela abaixo da sua. Bart precisa achar as folhas numa movimentada rua de Springfield, enfrentando situações muito loucas. Ao pular sobre cada folha, ele enxerga duas portas. Ao todo são 5 portas e cada uma leva a uma fase especial, na qual ele vira super-herói: Bartzila, Bartman, Indiana Simpson, Casa Maluca e Viagem ao Fundo do Mar.

## NA RUA

Esta é a fase-mãe. Bart tem de encontrar as folhas e pode pegar itens. Mas ele é perseguido pelas coisas mais malucas.



A irmã de Bart aparece vestida de fadinha, mas fique longe dela, pois ela transforma você em sapo

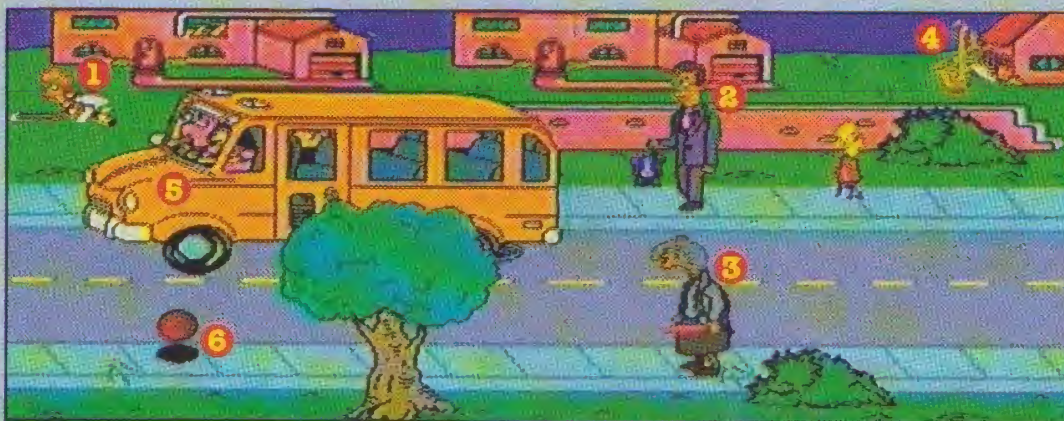


Caso você se transforme num anfíbio, encontre esta velhinha e seja beijado por ela

## COMANDOS

A	Pulo	B + Direcional	Comanda chicle de bola
B	Cospe chiclete	C	Cospe caroço de melancia

## MAS QUE RUA AGITADA! VEJA O QUE BART DEVE PEGAR E O QUE DEVE EVITAR



- 1 FADA**-Transforma Bart num sapo verde.
- 2 HOMEM COM CABIDEIRO**-Põe "roupa de Maurício" no Bart e ele fica superdevagar. Mas passa batido pela gangue dos babacas.
- 3 VELHINHA**-Dá beijos melancólicos (Argh!!!) que tiram o encanto da fada.

## PORTAS MISTERIOSAS

### PORTA LARANJA Indiana Simpson

Bart agora é Indiana Jones e deve pular de pedra em pedra exceto nas que soltam chamas. Use o chicote para espantar demônios.



Pegue os ovos que pinta. Eles prolongam suas chances na fase pedreira



Cuidado com as chupetadas da irmãzinha de Bart. Se uma pegá-lo, adeus!

## COMANDO

A + Direcional	Dar chicotada
----------------	---------------

O SEU MARCADOR DE ENERGIA É COMPOSTO POR UM MONTÃO DE LETRAS "Z". PEGUE AS QUE ESTIVAM



folha de lição dá direito a duas portas de  
especiais. São oito folhas, mas apenas  
portas. As portas se repetem, mas você não  
pode entrar duas vezes na mesma porta, certo!?



## PORTA AMARELA Casa Maluca

Encontra sua própria casa  
e zorra. Os objetos e ele-  
méticos tentam pregar pe-  
moleque.



Use a marreta, o extintor de  
fogo ou a pistolinha, atire em  
o que se mexe



Use todos os ratos com facão e  
uma página de caderno

## COMANDOS

Pulo
Dar marretada, usar revól- ver ou extintor de incêndio

**AXOFONE**- Se encostar  
em Bart, todos os coman-  
dos do joystick se inver-

**BUS**- Atropela e tira  
energia de sono.

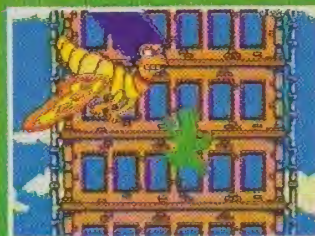
**BOLA DE BASQUETE**-  
Põe em cima para surgir  
o skate. Pegue carona  
e recupere seu  
sono.

## PORTA VERDE Bartzila

Bart se transforma em Godzilla  
e detona tudo com raios laser e  
cusparadas de fogo. Depois, pre-  
cisa subir um arranha-céu para  
salvar o papai. Prepare-se: dá o  
maior trampo.



Bartzila deve destruir todas as usi-  
nas para sair deste estágio



Marge, a mãe de Bart, pinta como  
inseto nesta fase. Desvie-se dela!



No final, dê um choque em Hommer  
Kong para ele voltar ao normal

## COMANDOS

→ ou ↑ ou ↓	Mandar fogo
←	Parar de caminhar
C	Jogar raio/dar choque em Hommer Kong
B	Jogar raio no trilho do trem
A	Raio no chão

## PORTA VERMELHA No Fundo do Mar

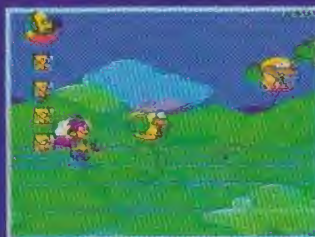
Bart pinta de mergulhador,  
armado com uma bomba de flit.  
Bombeie os monstros-bexigas  
até eles estourarem.



Encoste em todos os caubóis atô-  
micos para estourar completa-  
mente o campo de força que aprisiona  
uma página de caderno

## PORTA AZUL Bartman

Bart vira super-herói e sai  
voando com estilingue nas mãos.  
Cuidado com os foguetes, raios  
e nuvens verdes.



Detone bombas, balões e pegue as  
garrafinhas no céu



Este dirigível é fogo: cada dardo  
dele tira metade da energia

## COMANDO

A	Dar estilingada
---	-----------------

## X-MEN

**Seleção de fases corrigida** -  
Pedimos à galera que nos  
desculpe pelo erro publica-  
do na edição 41, impossibili-  
tando a execução desta dica.  
Agora, veja qual o procedi-  
mento correto. Ligue seu  
Mega com o joystick plugado  
na entrada 1 (a da esquerda  
do console). A entrada 2 deve  
estar sem joystick ligado. Aí,  
na Tela de Apresentação, pres-  
sione juntos os botões A, C, ↓  
e dê então o Start. O rosto do  
personagem Magneto vai apa-  
recer e é nesta hora que você  
deve tirar o joystick da entra-  
da 1 e colocá-lo na 2, certo?  
Em seguida, aperte o Start.  
Depois volte o joystick para a  
entrada 1 e aperte Start de  
novo. Escolha o nível de di-  
ficuldade, um personagem  
e, ao iniciar o jogo, vá para a  
direita até encontrar uma  
parede com oito painéis re-  
tangulares. Cada painel leva  
a um estágio do game. Basta  
agachar-se na frente de um  
deles e apertar C. Com este  
truque, você também pode  
encher seus medidores de  
energia e "Mutant ability"  
toda vez que apertar Start.

## JUNGLE STRIKE

**Passwords** - Vá direto para a  
missão que quiser:

- 2 - RL6GYKBX6GG
- 3 - 9V6CR9WNMCZ
- 4 - XTMDR9WNMCJ
- 5 - VNPDTL6HDB6
- 6 - WSDWHFKB7SS
- 7 - THGR7NS6MCJ
- 8 - 7GRSD9WT7SS
- 9 - N4SF3X7NLMS

## GREENDOG

**Discos rápidos** - Que tal ati-  
rar discos com velocidade  
de rapid-fire? Basta pausar o  
jogo em qualquer momento e  
fazer a sequência C, A, B, A,  
← e ←. Se você ouvir um som  
diferente, significa que o tru-  
que funcionou.



## VOCÊ ESTÁ PERDIDO:

## PERIGOSOS BANDIDOS



## INVADIRAM SUA CASA,

## QUEBRARAM TUDO



**E PRENDERAM VOCÊ  
NUM CALABOUÇO.**

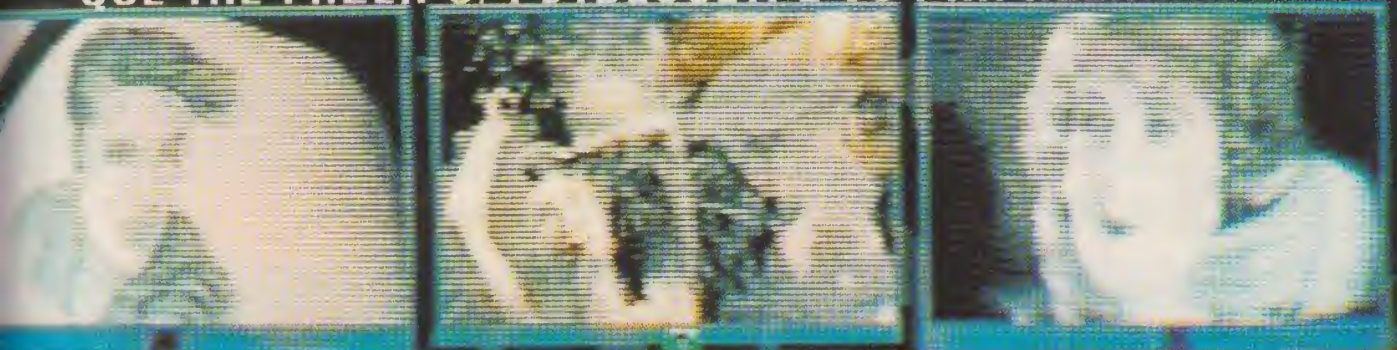
# SEGA CD

SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA O MEGA DRIVE





QUE TAL FAZER UM VIDEOCLÍPE SÓ PRA RELAXAR ?



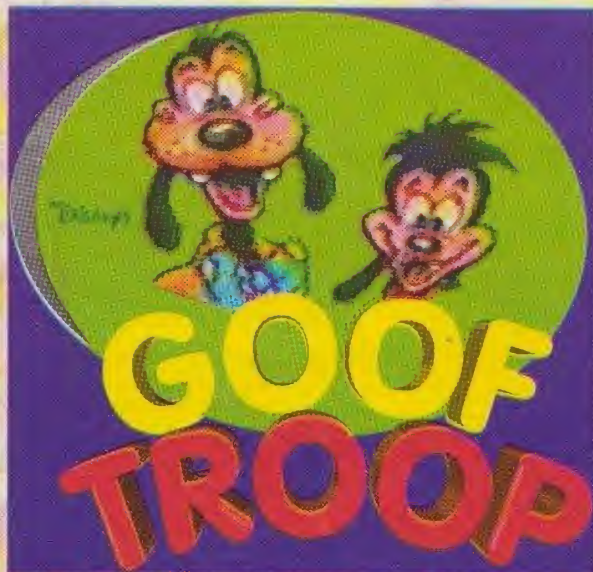
Não adianta fugir: a emoção dos CD Games vai pegar você. **Night Trap™** é uma superprodução em 2 CDs com mais de 1 hora de cenas de suspense filmadas com atores de verdade. **Batman™ Returns** tem a trilha original e as vozes das estrelas do filme, em muitas fases com efeitos tridimensionais. **Ecco The Dolphin™**, **Prince of Persia®** e **Final Fight CD™** chegam com movimentos ainda mais perfeitos. - Pô, NINGUÉM VAI FALAR DO SOM ?? - Em Make My Video™/INXS você vai delirar com os hits da banda em CD, enquanto mistura cenas reais de videoclipes, filmes e efeitos especiais. Se você anda se sentindo perseguido pelo tédio, leve um CD Game e relax, cara.



EM-VI  
DO À  
RÓXIM  
FASE

TEC TOY





GOOF TROOP/Capcom			
Aventura	1 ou 2 jogadores		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Toda vez que pinta alguma coisa do Walt Disney em videogame, só dá Mickey e Donald. Mas agora chegou o game do Pateta, aquele cachorro super gente fina e engraçado pra caramba. E ele aparece acompanhado do seu filho, Max. O jogo é animaisicamente bom, daqueles de se tirar o bonê. Tem gráficos bonitos, som de arrepiar e é gostoso de ser jogado. Goof Troop tem cenários e dinâmica quase idênticos aos de Zelda 3, também para Super NES. Tire suas conclusões...e divirta-se!

## BLOCOS E COMBINAÇÕES

GOOF TROOP É CHEIO DE SALAS COM BLOCOS PRA VOCÊ SAIR CHUTANDO E ARMAR COMBINAÇÕES, O QUE GERALMENTE RESULTA EM ABERTURA DE PORTAS E PASSAGENS SECRETAS. USE OS ITENS COM INTELIGÊNCIA, OK? VOCÊ PODE JOGAR SOZINHO, COM PATETA OU MAX, OU JOGAR A DOIS, COM UM PARCEIRO. SAQUE TODAS AS CINCO FASES DESTA JOGADA!

### FASE 1

Na ilha deste estágio, detone toda a galera e a porta se abre



Chute os blocos com estrelas, encaixando-os nas marcas corretas no chão. Veja como fazer, seguindo a ordem dos números e a direção em que deve empurrar cada bloco.



Pegue o pedaço da ponte na margem deste córrego

Chefe - os piratas saem dos buracos e mandam chumbo em você. Mantenha o botão B apertado para pegar as bombas e atirá-las de volta



### FASE 2

Daqui pra frente, note que sempre há argolinhas no chão das fases: elas estão ali pra você utilizar os ganchos com corda e atravessar lugares aparentemente intransponíveis.



Cuidado com os blocos com crânios desenhados: quando eles ficam vermelhos, explodem!



Entre correndo nesta gruta com Max e chute uma pedra nos dois piratas no topo da tela



Cuidado com os piratas que se transformam em bolinha, pois eles atacam com rapidez



Chefe - ele cospe fogo, ataca com uma tocha e chama os capangas. Pegue as bombas e jogue-as no chão



## FASE 3

Pise no dispositivo em frente ao castelo para surgir uma ponte. Aí, entre e comece a fase.



Nesta sala escura há duas pás. Pro-



Rachadura na parede é passagem secreta, viu? Então, não fique marcando



Pise nos blocos que formam a palavra "OPEN" para abrir a porta da sala



Chefe - estes 2 esqueletos atiram ossos em você. Pegue-os e atire de volta no crânio teleguiado dos malvados

## FASE 4

Nesta fase, as combinações de pedras são verdadeiros quebra-cabeças.



Nesta sala das pererecas, pegue os bar-



Nesta tela, dá pra acumular um montão de vidas extras. Basta entrar, detonar toda a sequência de barris, sair e repetir o processo



Para abrir a passagem secreta nesta cachoeira, acerte as combinações de pedras da sala ao lado



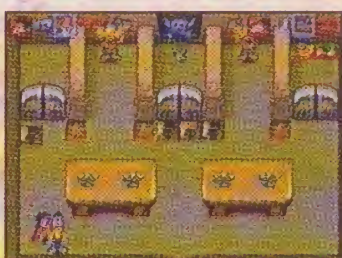
Chefe - são duas centopéias que atacam de surpresa de qualquer um dos lados. Espere os pregos caírem e então acerte as criaturas na cabeça

## FASE 5

É a fase do navio pirata, que é um enorme labirinto.



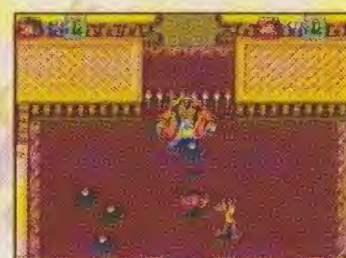
Posição indicada na foto, use o



Para pegar esta chave cinza, deixe os blocos em frente à porta e um ao lado do outro



A chave dourada está na sala do tesouro



Chefe - este piratão é fogo: vira rede-moinho, solta bombas, dá tiros, solta gancho e chama os capangas. Só resta a você devolver tudo para o pentelhão



Vale um coração de energia



Vale uma vida extra



Vale 2 corações de energia



Cava hortas



Abre portas cinzas



Para passar buracos, puxar itens e paralisar inimigos



Vale um Continue



Emenda pontes quebradas



Chama inimigos



Para abrir portas douradas

## COMANDOS

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL

Y - usar item

B - pegar ou arremessar objetos

**NO MODO DOIS JOGADORES, TOME CUIDADO PARA NÃO ACERTAR SEU COLEGA COM UMA PEDRADA, POIS ELE PERDE TEMPO**



# AÇÃO

Plok é um personagem totalmente maluco que vive numa ilha repleta de cores e criaturas infantis. Ele ataca atirando seus braços e suas pernas. E o jogo tem movimentação e situações parecidas com as de Sonic: cenários "fofinhos" e pulos pra todo lado, só que você deve pegar conchinhas em vez de anéis. Siga as setas para chegar ao final das fases, onde sempre há um prego grande à sua espera. Detalhe: este jogo não dá Continues de lambuja. Você tem que correr atrás de conchinhas e juntar pontos para consegui-los.

PLOK/Tradewest			
Ação	8 Mega	1 jogador	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

# PLOK!

## DICAS GERAIS

**SEMPRE HÁ ALGUM ITEM DE AUMENTO DE ENERGIA NO MEIO DOS COQUEIROS. PULE TODOS OS TRONQUINHOS, SENÃO, PLOK SE MACHUCA.**



Encontre este item em forma de serra e pegue alguns piques no estilo Sonic.



Esta plataforma sobe a milhão. Aproveite, mas cuidando com os espinhos no fundo da tela.



Em cubitos como este, você encontra seus braços e pernas, que havia perdido em combate.



...e vive-o de cabeça para baixo para dar o maior tofo pelas suas mais altas da tela.



Pegue alguns destes discos no céu, que são verdadeiras plataformas.



Chefe - são esses dois caras com boca grande. Solução: bata e corra até sair vencedor.



Nesta tela, cubite todos estes sapinhos. Mas alguns estão escondidos em urtigas.



Próximo sempre encontrará dificuldades pelo caminho, pois eles são invencibilidade temporária.



Encontre uma caixa de presente, vire caçador de raposas e sala detonando tudo.



Bata nesta placa para inflar ou murchar um bolo maneiro e cortar um bota caminho.



Acerte este canhãozinho chato.



Bata na placa para as torres inclinarem. Ah, suba nelas.

## COMANDOS

- A - virar bolinha
- B - pular
- Y - atirar braços ou pernas

**VOCÊ GANHA UMA LETRA NO FINAL DE CADA FASE, DEPENDENDO DE SUA PONTUAÇÃO. TODA VEZ QUE VOCÊ CONSEGUE FORMAR A PALAVRA "PLOK", GANHA UM CONTINUE**





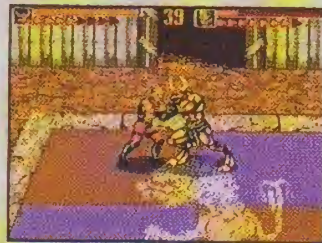
Death Brade é um game de porrada diferente. Os personagens são seres mitológicos que se degladiam usando luta livre. Os gráficos são bonitos, mas a jogabilidade não ajuda muito: as respostas aos comandos são muito lentas. Se você tiver um joystick turbo vai ajudar bastante... E uma surpresa: Death Brade tem mais comandos e golpes combinados do que muito jogo por aí. Isto acaba salvando o game.



## DIMENSION

Não fique muito perto das bordas, senão você toma um belo capote

## TRÊS TIPOS DE RINGUE



### NORMAL

Dá pra rolar pra lá e pra cá numa boa...



### HELL RING

Tem espetos nas bordas, lugar perfeito pra arremessar o adversário

## CONHEÇA OS PERSONAGENS

### MINOTAUR

É o melhor lutador. É forte e tem boa velocidade.

- A - cotovelada/pular no inimigo no chão
- + A - enterrada
- ↑ + A - esmagar inimigos nas costas
- B - soco
- B encostado no adversário - cabeçada
- ou ← + B - empurrar
- ↑ + B - chifrar e jogar o inimigo
- ↓ + B - agarrar pelo pescoço e derrubar
- , → - correr
- X - defesa



→ + A - jogar inimigo ao chão



→ + A ou →, → + B - correr e chifrar

### AMAZONESS

É a gatinha do game. Rápida, mas fraquinha...

- A - pula e dá soco
- + A - joga adversário ao chão
- ↓ + A - enterrada
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - joelhada com voadora
- , → + A - voadora com rasteira
- , → + B - pulo com voadora
- X - defesa



↑ + A - joelhada com tesoura



↓ + B - voadora com coice

### FIGHTER

Lembra um dos irmãos Double Dragon. Tem força média mas é ágil.

- + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
- ↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - joga adversário ao chão
- ↓ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
- , → + A - rasteira
- , → + B - joelhada
- X - defesa



A - pulo com joelhada

### HERCULES

Como já é de se esperar, ele é o mais forte. Só que é meio lento...

- A - pulo com joelhada
- + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
- ↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
- ↓ + A - pilão
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - esgana inimigo e o joga longe
- , → + A - peitada
- , → + B - ombrada
- X - defesa



↓ + B - quebrar inimigo no joelho

### BEAST

Ele é uma besta forte e ágil. Mas só dá pra quebrar o galho.

- + A - levanta inimigo, joga ao chão e pula em cima dele
- ↑ + A - jogar inimigo ao chão
- B - soco
- ou ← + B - empurra
- + B - voadora e coice
- ↑ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
- , → + A - corre e dá chifrada
- , → + B - pula e dá chifrada
- X - defesa



↓ + A - mordida

## OS CHIEFS

Jogando sozinho, você escolhe um dos lutadores a seu dispor e tem que vencer o resto da cambada, inclusive dois chefes pentelhões. Detalhe: não dá pra jogar com estes chefes.



**DOPPLEGANGER** - Transforma-se em todos os lutadores, até no seu. Não vá se confundir, hein?



**ARCH MAGE** - Ele usa teleportação e vira fogo. Detone chifradas, jogue ao chão e pule em cima

QUANDO ESTIVER ESCRITO "OK" ABAIXO DO SEU MARCADOR DE ENERGIA, VOCÊ PODE USAR O GOLPE ESPECIAL, PRESSIONANDO ↑ + A. DETALHE: QUALQUER PERSONAGEM PODE DESFERIR ESTE GOLPE MUITO DOIDO



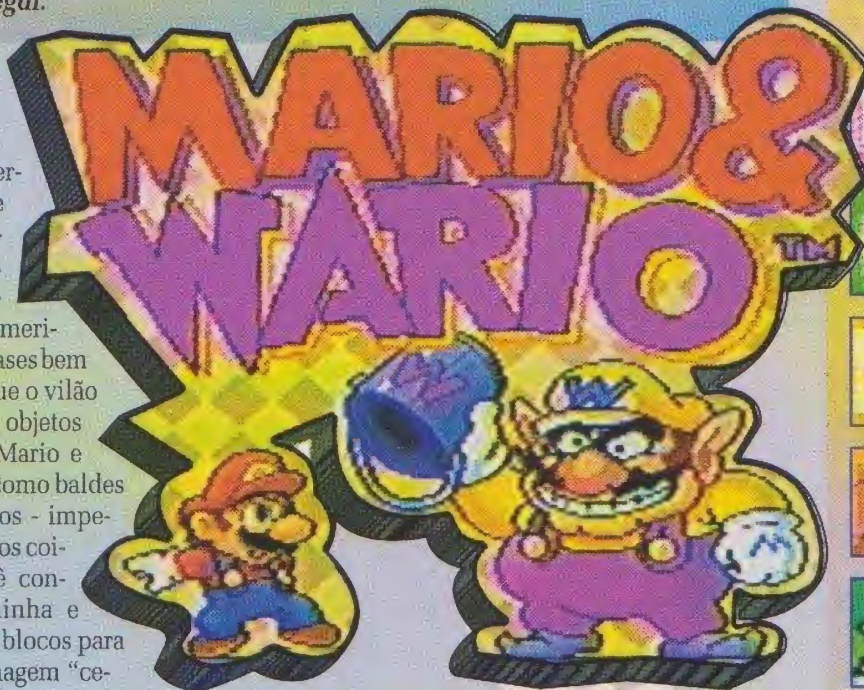
MARIO & WARIO/Nintendo			
Aventura		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Só dá Mario! Primeiro veio Super Mario All-Stars, que lavou a alma e matou as saudades dos velhos jogos de 8 bits do encanador bigodudo. Agora pinta Mario & Wario no pedaço. Um game que mistura estratégia e ação, numa dose maior do que na série Mario Bros. E o resultado ficou bem legal.

## Movendo blocos

Wario é a versão malvada de Mario e apronta mil e umas para a "tchurma" do ítalo-americano. São oito fases bem armadas, em que o vilão Wario enterra objetos na cabeça de Mario e seus amigos - como baldes e cascas de ovos - impedindo a visão dos coitadinhos. Você controla uma fadinha e deve ir usando blocos para que seu personagem "ceguinho" vá até Luigi, o irmão de Mario. No meio dos labirintos, pintam muitas criaturazinhas pentelhas. Os gráficos seguem o padrão Mario Bros, com traços e cores amenas. Enfim, Mario & Wario é bem da hora.

**SE VOCÊ PUDE, USE O MOUSE DO CARTUCHO MARIO PAINT. É BEM MAIS MANEIRO JOGAR COM ESTE ACESSÓRIO**



**MARIO E WARIO TEM CONTINUES INFINITOS. MOLEZA!**

## COMANDOS

Y	Inverte trajetória do personagem/destrói pequenas criaturas/ativa ou desativa os blocos/estoura blocos rachados
Direcional	Serve para ver toda a fase antes do início dela

## GAME DOS BLOCOS

O lance deste jogo é sacar a função dos diferentes blocos e dos outros itens. Os blocos pintam nos espaços pontilhados.



Só desaparece quando você quer. Fique na boa



Fique em cima dele e pegue a maior quantidade de moedas



É uma plataforma temporária. Dura poucos segundos



Só atrapalha. Estoure-o



Quatro estrelas valem uma vida extra



Aumenta o seu tempo para terminar a fase

**ESTE JOGO TEM 8 FASES PARA JOGAR EM QUALQUER ORDEM. CADA FASE TEM 10 SUBFASES E O MESMO CHEFE, O WARIO**

## DICAS GERAIS

**SAQUE COMO JOGAR E DEPOIS DEBULHE O SACANA DO WARIO**



Escolha o personagem que você quer gular. Yoshi é o mais rápido, Mario tem velocidade média e a princesa é lenta



Estes espinhos no fundo da tela não são de brincadeira. Evite-os senão, adeus a uma vidinha



Não encane com as escadinhas: é só encostar e subir automaticamente. Nem precisa apertar botão



Você se amarra em jogos de tiro com muita ação e inimigos caídos? Então Sonic Wings foi feito sob medida para você. Depois de escolher entre aviões, quatro países, o lance é se metendo em tudo e pintar na frente.

Sério! Não dá

ficar parado um minuto sequer...

Cada país tem um avião diferente e, dependendo de qual você escolher, a ordem das fases muda. Ou seja, existem quatro jogos dentro de um só. Com um detalhe: as fases são as mesmas, só que aparecem em ordem diferente. O resultado é uma saca de dois pesos, pois o jogo fica dinâmico e repetitivo ao mesmo tempo.

## Bombas e tiros

O grande barato de Sonic Wings está nos tiros. Eles são chocantes. Para aumentar o poder, basta pegar a letra P, de power (o poder da arma). Alguns tiros ficam tão fortes que ocupam uma boa parte da tela. Isso sem falar nas bombas...

Quando a coisa aperta, o único jeito é jogar umas bombas espertas. Elas são feitas para acabar com os chefes. E ideais para sair de situações delicadas. Afinal, o jogo é a melhor defesa. E nada como jogar para valer.

## Dois animais no ar

Jogo de ação é legal. E com dois jogadores fica mais bacana ainda. É isso aí. Encare

uma partida com aquele seu amigo fera. Uma ajuda o outro e vocês chegam ao final em dois tempos. É mole. Fácil, fácil.

Sonic Wings tem 7 fases curtas. Os gráficos são bonitos e a música não faz feio. O único problema é o nível de dificuldade. As fases são pequenas e é baba chegar ao final. Jogando a dois então, fica ridículo. A gente merecia um desafio melhor. Afinal, não é todo dia que pinta um game de ação tão legal assim. Em todo caso, passe na sua locadora e alugue o cartucho. Você vai curtir. Pelo menos no começo...



# UM LOOK NOS CHEFES



Um tanque normal que, depois fica quase do tamanho da tela. Desvie de tudo o que ele atira e mande bala... e bombas

Destrua todos os canhões. Quando uma bola começar a girar e soltar muitas bombas, não marque toca: bomba nela



Chefinho metido a esperto. Ele explode e volta por trás, alirando pelas costas. Sacaninha, não?

Este macaco sai do dentro da nave, depois que você destrói vários chelinhos chatos. Como você não faz plantação de bananas, adivinhe: acerte-o com tiros e bombas



## CYBERNATOR

Seis Continues - Ligue-se neste truque da hora pra dobrar os Continues deste game. Na tela de apresentação, ilumine a palavra Option e então pressione juntos os comandos R, L e ↑. Inicie normalmente o jogo. Quando você levar o fatídico Game Over, verá que há seis Continues pela frente.

## COOL WORLD

Veja o final - Moleza pura é usar esta manha para ver o final do jogo sem ter que jogar. Na tela de apresentação, simplesmente faça a sequência de comandos L, ←, R, →, ↑, X, ↓, B. Ao terminar esta operação, você começa a ver imediatamente as cenas finais do game.

## BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Cinco vidas - Oba! Esta versão de Battletoads tem a mesma manha que ajudou o pessoal do Nintendo 8 bits a encarar os difíceis desafios dos sapos. Na tela de apresentação, mantenha pressionados os botões A, B e ↓ e então aperte Start. O número de vidas saltará de três para cinco. Com os cinco Continues do game, você tem ao todo 25 chances de chegar ao final. Já ajuda, não ajuda?

## FINAL FIGHT 2

Dois personagens iguais - Acabou a briga para escolher o melhor lutador na hora de jogar em dupla. Use este código e você e seu amigo poderão usar o personagem que quiserem. Na tela de apresentação, use a sequência ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e termine apertando L e R juntos. Isso deve mudar a cor da tela para azul. Então selecione o modo 2 players e escolha à vontade: dois Haggar, dois Carlos ou duas Maki.

## SUPER TURRICAN

Pule níveis - Você encanou em algum estágio e não consegue passar nem que a vaca tussa? Então pause o jogo e faça a sequência →, ←, ↓, →, A e Start. Como num passe de mágica, você vai reiniciar o game no estágio seguinte.





STRIDER 2 / U.S. Gold			
Ação	Lançamento Tec Toy	1 jogador	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

# STRIDER 2

Se você estava esperando o cartucho de Strider 2 para o seu Master, pode comemorar. O game já saiu e está pra lá de legal. Para salvar sua namorada, nosso herói vem com o mesmo astral e todos os movimentos da versão para Mega Drive. Só faltaram mesmo os tiros de shurikins duplo e triplo e a espadada dupla. O desafio está muito bom e dá pra jogar em dois Levels: easy e hard. Se você gosta de ação, vai se amarrar.

## Labirintos

A principal marca desta segunda aventura de Strider está nos cenários. Eles são cheios de plataformas, cordas, correntes e tetos. Para enfrentar tudo isso, o cara virou um verdadeiro acrobata: se pendura e pula pra cima, dá pulos em estrela e desliza. O game tem cinco fases, mas algumas são diferentes da versão de Mega. Assim, se você gostou daquela, pode até dar uma espiadinha nesta para 8 bits.

## Contra o relógio

Você tem cinco minutos para debulhar cada fase. Olha lá, é um bom tempo! Se não conseguir, perde uma vida e volta para o começo da fase. Fique de olho nos marcadores para não se perder. Eles indicam, na ordem, nível de energia, número de vidas, tempo e escudo de campo de força.

**O GAME SÓ TEM DOIS TIPOS DE ITENS. UM CORAÇÃO COMPLETA TODA A SUA ENERGIA. E QUATRO CÍRCULOS VALEM UM CAMPO DE FORÇA PRA ENFRENTAR O CHEFE**

### Fase

## THE FORBIDDEN FOREST

Uma floresta cheia de corações para o seu Life e itens de energia. Suba de galho em galho e tome cuidado com os pássaros e robôs.



Este subchefe solta mísseis. Mande shurikins e espadadas. Quando ele explodir, pendure-se depressa no teto, senão a lava frita você



Desça pelo elevador e atire na caixa da direita para liberar um item de campo de força. Dê um pulão para pegá-lo



Chefe fácil. É só ficar pulando e mandando shurikins e espadadas. O campo de força faz o resto para você

### Fase

## CASTLE METROPOLIS

Vá se dependurando e subindo. Acione todas as alavancas com luz vermelha que encontrar; elas abrem portas que vão pintar pela frente.



No topo da fase, depois de empurrar a alavanca, deslize por esta corda e dê um pulão no final para não se espatifar no abismo



Suba este paredão detonando os robôs cruzados e pulando de um lado para o outro. Há um item de campo de força no final



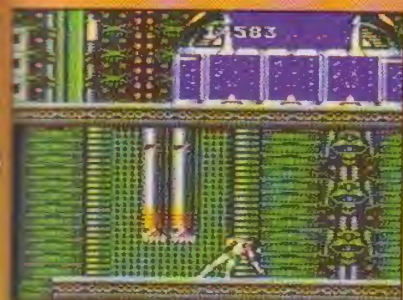
Chefe. Pule para desviar dos mísseis e atáque o bico da coisa. Dá pra vencer mesmo sem o campo de força



**Fase**

## ALIEN LABYRINTH

Um etapa tipo labirinto. É cheia de prensas em forma de pistão. Fique esperto: só dá para passar deslizando com rasteiras e sacando a distância entre as prensas.



Fique à meia distância para deslizar sob a prensa, senão você bate na outra, sacou?



Pendure-se no teto desse fosso e vá agarrando até o outro lado



Agarre-se na plataforma em cima do chefe e entre apenas quando o bicho ficar de costas

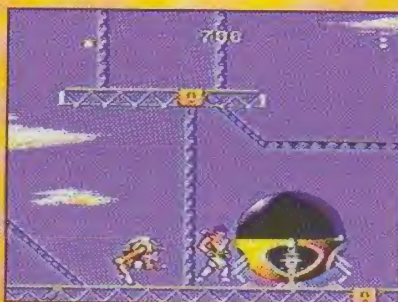
**Fase**

## THE ROOFTOPS

Esta etapa é de plataformas e você deve ir subindo até chegar ao topo. A única maneira de subir é pelas correntes, mas nem todas servem. Você tem de ir testando.



No primeiro cabo, deslize e dê só um pulinho para cair na plataforma. Senão, bau, bau!



Cuidado com estes robôs nas plataformas. Um tiro deles tira metade da sua energia



Além do ferrão, esse chefão abelha solta mísseis. Fique girando, pulando e atirando

**Fase**

## MASTER LAIR

Fase repleta de raios bloqueando o caminho. Descendo pelo primeiro elevador, dê um pulão para a direita e desça pela parede para poder continuar a fase.



Essa bola tira a gravidade e você fica girando. Detone os mísseis com espadadas



Chefão final. Pule e pegue-o pelas costas, atirando shurikins



Quando ele subir, suba junto e mande espadadas até derrotá-lo. Pronto, acabou

## MOVIMENTOS E COMANDOS



**SHURIKIN**  
Aperte botão 1



**ESPADADA**  
Botão 1 + Direcional



**PULO**  
Botão 2



**RASTEIRA**  
← ou → + Botão 2



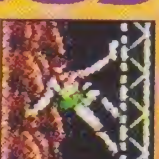
**ANDAR PENDURADO**  
Pulo, depois Direcional



**PULO EM MOVIMENTO**  
Botão 2 e Direcional



**SUBIDA**  
Pendurado, ↑ + Botão 2



**SUBIR PAREDE**  
Botão 2 + Direcional



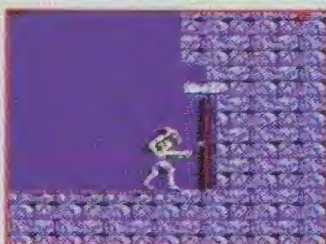


Na edição passada você ficou por dentro de manhas radicais para este game cabeça. Como a galera está com os miolos quentes de tanto tentar zerar o jogo, a gente vai dar uma colher de chá. Nada mais, nada menos que a estratégia completa daquele ponto até o final. Leia com atenção e prepare-se para dar o bote. O Mistério da Besta pode chegar ao fim. AÇÃO GAMES já fez a sua parte. Agora só depende de você. Boa sorte!

## RELEMBRANDO...



Pegue a poção roxa para poder pular mais alto. Você fica mais leve e consegue atirar em alvos altos



Quando uma porta pintar, abra-a usando ...



Para eliminar o chefe (The Slayer), tome a poção roxa, salte alto e acerte o olho dele. Adeus pentelhão!



... a chave verde com buraco redondo para entrar numa boa



Em seguida, vá para a direita. Há um baú com uma máscara que fornece capacete e foguete



Xi! Pintou problema. Esta fase é difícil. Voe atirando, com o foguete que você acabou de descolar



Olhe a parte de baixo da tela. Há uns casulos redondos: umas coisas verdes meio estranhas



Use a cruz logo em seguida. Você será transportado para um lugar distante



Atire nos casulos até encontrar um ovo. Ele será fundamental mais para frente. Pegue-o sem falta!!!



Tendo um ovo, o Rei dos Gárgulas o deixará passar. É só encostar nele: não precisa entregar o ovo, OK?



Chefinho. Atire na boca de cima. Enquanto ele ataca, fuja. Acerte-o e saia



Aha! Você será levado ao chefe, o Rei das Bestas. Chegou a hora H



Saia do castelo. Você verá uma lápide. Bata nela para pegar a cruz



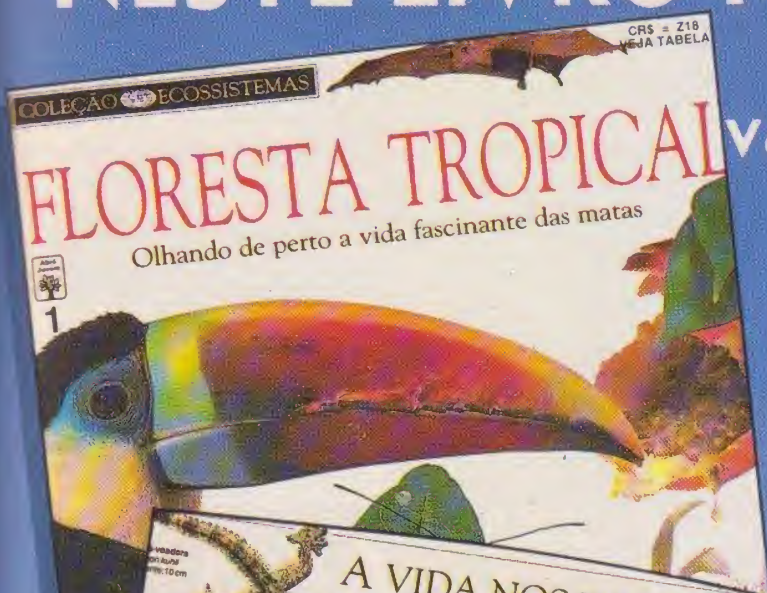
Bata nas unhas do babaca. Dá um trampo, mas é o único jeito de zerar o game

**SE VOCÊ TIVER INVENCIBILIDADE, NÃO MARQUE. USE-A NESTA FASE CABELUDA, OK?**

**ACABOU! COMEMORE! VOCÊ DESVENDOU O MISTÉRIO DA BESTA!!!**



# DESCUBRA OS SEGREDOS DOS BICHOS E DAS MATAS NESTE LIVRO FANTÁSTICO.



Você vai conhecer de perto  
a vida selvagem  
da Floresta Tropical  
em textos superlegais,  
com fotos maravilhosas.  
Peça esta novidade  
e boa leitura!



- Livros ilustrados de luxo
- Mensalmente um novo livro nas bancas

COLEÇÃO  ECOSISTEMAS



A seguir:

"A Vida no Deserto", "A Vida nas Lagoas" e "O Mundo dos Corais".



Olha aí, galera do Nintendo: que tal dar uma conferida neste Mighty Final Fight, hein? É um game de luta bem legal, produzido pela softhouse Capcom, a mesma de Street Fighter 2. Os três personagens principais, Cody, Guy e Haggar, têm muitos golpes - mais que a média dos outros jogos de luta do NES. E é uma versão muito boa e quase fiel ao cartucho para Super NES.

MIGI

### Liberte Jessica

Jessica, a filha de Haggar, foi raptada pelo fora-da-lei Mad Gear. Haggar sai lutando contra tudo e contra todos para libertá-la. E os amigos Cody e Guy vão junto para ajudá-lo. Você pode jogar com um dos três. Haggar é o mais forte, mas é meio lento. Cody é o melhor em força e rapidez. Guy é rápido, mas fraco. Se você não gostar ou enjoar do seu lutador, pode trocar quando dançar e usar o Continue.

### Experiência é o que conta

No canto inferior direito da tela, há um marcador de experiência (EXP). Conforme você vai detonando os adversários, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganha um quadradinho a mais no marcador LEVEL e poderes especiais.



Conforme você adquire experiência, seu personagem ganha poderes extras. Se for Cody, fatura magia; Haggar ganha um poderoso empurrão e Guy recebe um chute de fogo.

**A CADA 54  
PONTOS DE  
EXPERIÊNCIA, SEU  
NÍVEL DE PODERES  
AUMENTA**

### GOLPES DA GALERA

Muitos comandos são idênticos para os três personagens. Mas é bom visualizá-los para pegar as manhas. Detalhe: A é pulo e B é soco, para todos.



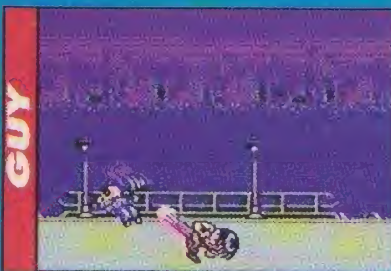
**Dragon Punch - B repetidamente**

Joelhada - B, segurando o adversário  
Voadora - A + B  
Giratória - A e B  
Magia - →, → e B



**Pilão - A e B, segurando o adversário**

Joelhada - B, segurando o adversário  
Voadora - A + B  
Giratória - A e B



**Magia - →, → e B**

Joelhada - B, segurando o adversário  
Voadora - A + B  
Giratória - A e B

### FASE a FASE

#### FASE 1 - SLUM

Você começa dando socos no meio da rua e depois vai para o topo de um edifício. Aproveite a fase de bônus do final.



Não marque touca: pegue todos os itens de energia que pintarem, como carne e refrigerante



Chefe - É um tal de Thrasher. O lance é descer o braço. Mas troque umas idéias com ele antes

**O ITEM  
CORAÇÃO VALE  
VIDA EXTRA. MAS  
NÃO É FÁCIL  
ENCONTRÁ-LO,  
VIU?**





GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO

# Y FINAL FIGHT

OS CINCO FASES MANEIRAS, MAS ELAS PODEM RENDER ALGUNS  
BÔNUS NOS DEDOS SE VOCÊ TOMAR MUITAS BORDOADAS.  
NUNCA DEIXE UM INIMIGO FICAR MUITO TEMPO ATRÁS DE VOCÊ

VOCÊ TEM DIREITO  
A **3** CONTINUES

## FASE 2 - RIVERSIDE

Quase idêntica à fase anterior.  
A fase de bônus também é igual.



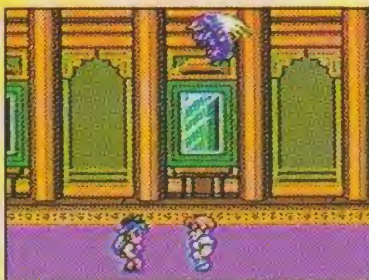
**Chefe** - O ponto ideal para você socar este samurai é a letra "i" da palavra "fighter", escrita no chão



Nesta fase de bônus você deve ficar socando barris. Dê voadoras nos que vêm pulando

## FASE 3 - OLD TOWN

O lance é jogar a galera nos buracos que pintam pelo caminho. Entre na mansão e bata em todo mundo.



**Cuidado com alguns inimigos espertinhos, que caem repentinamente do topo da tela**



**Chefe** - Esse aí é o Abigail. Cuidado com o beijo dele, que tira sua energia, e desça a mão pra valer quando ele fica vermelho de raiva. Ataque com magias

## FASE 4 - FACTORY

Chega uma hora em que você vai dar rolê de elevador. Pule no primeiro buraco desta fase para pegá-lo. Há fase de bônus também, onde você pode ganhar uma vida extra.



**Fique frio:** as facas destes japoneses podem ser rebatidas com socos. Moleza!



**Chefe** - É fácil dar um pau neste samurai. Basta esperá-lo vir dar uma espadada. Daí, dê duas joelhadas e jogue-o. Repita até derrotá-lo

## FASE 5 - BAY AREA

É a fase do porto. Tem uns cenários bem legais.

**Oh, não! Abigail de novo!**  
Tome conta dele da mesma maneira, caprichando mais nas magias



**Chefe** - Ufa, é o último! Dê socos nas mãos dele e desça o braço enquanto ele dá risada







# STRIKE COMMANDER

Imagine um simulador supercomplexo que mistura um pouco de Falcon 3.0 com Wing Commander. Some a isso um roteiro muito bem-elaborado e cenas de um realismo impressionante. Não está contente? Pois então fique sabendo: a equipe de Chris Roberts (a mesma de Wing Commander) está por trás desta maravilha. E os caras levaram dois anos e meio para completar o jogo. O resultado é fantástico: o melhor e mais realista dos simuladores já lançados para PC.

Só para dar uma idéia, os alvos aparecem em escala real, as armas podem falhar ou perder o alvo como em qualquer batalha e sua vulnerabilidade é grande. Dois ou três tiros de canhão e você vai para o chão. Tudo isto é demais. Mas o suprasumo está no HUD, (Heads-up Display), onde você encontra todas as informações que um piloto tem a sua disposição durante um voo de verdade.

Não é preciso ser bidu para sacar que Strike Commander é difícil pacas. Você precisa levar em conta inúmeros detalhes. Deve economizar armas, atirando quando necessário. E como cada arma tem um preço, você tem de analisar a sua relação de custo-benefício. Ou seja: se o alvo destruído compensa o valor das armas.

## Gaós total

A história no game é quase delírio. A União Soviética acabou. Diversas Repúblicas querem a independência. O clima de Guerra Civil é inevitável. E contagiante! O fim do comunismo soviético leva vários países do leste europeu a lutar por liberdade. Em 1994, o Iraque anuncia que tem a bomba atômica. A ONU faz uma reunião emergencial e decide devastar a terra de Saddam Hussein.

Com vários poços de petróleo destruídos, os EUA investem pesado no Alasca. Eles querem petróleo para não depender do mercado em crise. Mas vão com muita sede ao pote. Graves acidentes ecológicos ocorrem. A consequência imediata é uma revolta da opinião pública que culmina na independência do Alasca. Outros 14 estados conseguem a soberania. O "sonho americano" entra em crise.

A Guerra do Petróleo de 2001 leva a Rússia ao caos. Neste cenário em crise, apenas um país se destaca. É o Japão. Os japoneses já são donos de 28% da Rússia. E mais: a Bolsa de Nova York quebra de novo, repetindo 1929. O caos é generalizado. Guerras localizadas explodem no mundo todo. É neste cenário que aparecem os mercenários: apátridas que combatem por dinheiro, sem nenhum pudor ideológico. Eles são terroristas que trabalham para quem pagar mais.

## Paraíso turco

A Turquia tem uma solução engenhosa para a crise. O país fornece passaporte diplomático para os mercenários. Estes, em contrapartida, devem destinar 10% de seus lucros ao governo turco. O negócio dá certo e se transforma no principal produto de exportação da Turquia.

É nesse clima de fim de mundo que o jogo começa: no ano de 2011!!!. Aliás, história é o que não falta em Strike Commander. Muito menos apocalipse. Os detalhes estão no livro Sudden Death, de 94 páginas, que acompanha os disquetes do jogo. Nele você encontra, além da trama, várias dicas de pilotagem e explicações sobre aspectos difíceis do game. Não é à toa que a publicação é tão grande...

Como diz o ditado, nem tudo é perfeito. Para alcançar o estado-de-arte em simulação, a Origin gastou muita memória. E, para processar este universo de informações, um 486 é quase imprescindível. Dá até pra rodar em um 386, mas os gráficos perdem um pouco. Mesmo assim, se você curte simuladores aéreos, não deixe de jogar Strike Commander. Um verdadeiro game de cabecreira para quem procura qualidade.

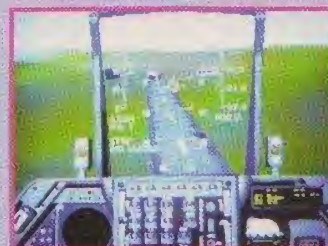
**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA** PC 386 com clock de 25 MHz, monitor VGA colorido e 30 Mega livres de Winchester. Recomenda-se um 486 com 8 Mega de RAM, monitor SVGA e joystick tipo manche. Aceita as principais placas de som.



Escolha suas armas de acordo com aquilo que precisa em cada combate. Não gaste à toa



Que tal ficar cara a cara com o inimigo? Pois bem, use o canhão para não perder uma despesa muito alta



Detalhes mais detalhados. O jogo é atento no HUD para minimizar bem, atingindo o alvo e não perder a altitude



As cidades são bem detalhadas. destrua com inutilmente OK?



Cena de guerra. O acampamento é muito visado. Os gráficos!



**STRIKE COMMANDER/Origin**

Simulador 27 Mega 1 jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

# IDER



Este bar é um dos lugares onde você encontra pessoas e descola trabalhos. Vida de mercenário é assim mesmo...



Lembra o esquema de Wing Commander? Clique nas pessoas para saber o que está rolando

## GLOSSÁRIO DE ARMAS

Veja quais armas você pode comprar durante o jogo

	AIM-9J	meio velhinho, mas destruidor. Sai por 30 mil
	AIM-120 AMRAAM	a mais moderna de médio alcance. Custa a bagatela de 200 mil
	AGM-65 D	destrói veículos e danifica pequenos navios; vale 100 mil
	AIM-9M	parecido com o AIM-9J, só que melhor. 60 mil
	GBU-15 (V)	950 quilos de dinamite para grandes alvos. Não dá pra carregar muitos de uma vez. Custa 100 mil
	Mk82	o mais simples e barato de todos. Aprenda a usá-los para economizar. Vale apenas 10 mil
	LAU-3	barato e pouco poderoso. Difícil de disparar. Sai por 10 mil
	Mk20	125 quilos de explosivos. Tem curto alcance e custa 20 mil
	DURANDAL RUNWAY	ideal para detonar estradas. Entra em até 40cm de concreto por 30 mil



**BRINQUEDOS LAURA**

Completa linha de Super Nese e Mega Drive

Shopping Morumbi: (011) 535.5261/531.7293/61.0973 - Shopping Paulista: (011) 251.2618/269.1056

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL





Óculos especiais: grande sensibilidade e campo de visão de 360 graus. A Realidade Virtual está chegando



Moçada, o Brasil entrou na onda do futuro. Pelo menos em matéria de arcades. A Playland acaba de importar duas Virtuality, máquinas que simulam Realidade Virtual (VR). Os arcades são do tipo SD (sit-down), isto é, para jogar sentado. Basta colocar um capacete com fone de ouvido e óculos de visão tridimensional e, com a ajuda de uma direção ou de um joystick, mandar ver no game.

Uma das grandes sacadas da W Industries, fabricante da máquina, é usar o mesmo gabinete para vários games diferentes. Assim, para mudar de jogo, basta trocar de software. Conclusão: uma mesma máquina pode oferecer jogos diferentes num piscar de olhos. Legal, né? Assim, não dá pra enjoar dos games...

A Playland começa com duas máquinas e um software que simula batalha espacial. Neste game, o jogador tem uma visão a partir do cockpit da nave que pilota. Os gráficos são poligonais e, pra dizer a verdade, não têm uma definição muito aprimorada. Em compensação, conforme o jogador vira a cabeça para os lados, enxerga tudo o que está acontecendo num raio de 360 graus. O som surround que sai dos fones aumenta ainda mais esta sensação maluca das coisas que estão acontecendo a sua volta. É como se a gente estivesse dentro do game.

As duas Virtuality estão no Playcenter, em São Paulo. Esta brincadeira do futuro é legal, mas tem seu preço. Bem salgadinho, diga-se de passagem. Três minutos de diversão estão cotados em aproximadamente 5 dólares. E se você não mora em São Paulo, não chore. A Playland tem planos de levar as Virtuality para passear pelo Brasil afora. Fique ligado!!!

### O que é RV?

Realidade Virtual é um novo conceito tecnológico que produz efeitos jamais imaginados nos videogames. Com ela, você tem a nítida sensação de estar dentro do jogo. Sua visão é totalmente ocupada pelas imagens projetadas pelos óculos 3D, enquanto a audição fica ligada no som que sai dos fones. E a interação com o jogo é total. A gente voa "de verdade" em simuladores, ou vai a mil por hora sentindo o atrito da pista em games de corrida. Uma experiência chocante.

Os primeiros jogos com Realidade Virtual, segundo os especialistas da área, ainda estão longe daquilo que a tecnologia pode proporcionar. Os gráficos ainda são

de baixa resolução porque não há computadores capazes de gerar imagens mais reais e movimentá-las com rapidez. Mas na virada do século poderemos ter máquinas de RV muito superiores a esta.

### Futuro dos videogames

A Realidade Virtual é uma tendência que os videogames domésticos também devem seguir. Quem está dando o primeiro passo nesta direção é a Sega, que criou o Sega VR - óculos que permitem ao jogador mergulhar nas imagens dos games.

Com os CD ROM para videogames, os jogos podem ter muita mais memória, imagens mais detalhadas e som de alta qualidade. E isso é também passo importante, pois games de RV precisam de toneladas de memória. Outra coisa fundamental que os videogames estão incorporando é o conceito de interatividade, ou seja, de participação total do jogador nos games. Um dia desses, poderemos até produzir nossos próprios jogos. Junte tudo - novos acessórios, o poder do CD ROM e games cada vez mais interativos - e teremos no futuro, dentro de casa, aventuras incríveis para viver.



# AÇÃO GAMES CLUBE VENDO

Os cartuchos Golden Axe, Alex Kidd e Sonic 1, do Mega Drive. Samia Ayoub, tel.: (011) 834-3914, São Paulo, SP.

Os cartuchos Spider-Man e Mellos, do Mega Drive. Marcos ou Lúcia, tel.: (011) 256-1499, São Paulo, SP.

Os cartuchos Mortal Kombat e Street Fighter 2, do Super NES. Luiz Felipe S. Motta Filho, tel.: (011) 59-4449, São Paulo, SP.

As edições 28 à 38 da Revista Ação Games. Cláudio Ramos de Souza Lima, tel.: (011) 881-5104, São Paulo, SP.

Phantom System completo com um cartucho e adaptador. Rodrigo Pierini Vilanova, tel.: (051) 26-0119, Porto Alegre, RS.

Master System III com dois controles e dois cartuchos. Fabrizio Carvalho, tel.: (051) 223-6062, Porto Alegre, RS.

Mega Drive com dois controles e um cartucho. Guilherme Ampaio Roxo, tel.: (011) 884-1862, São Paulo, SP.

Master System III com um controle e um cartucho. Sérgio Augusto Lima, tel.: (011) 491-4930, São Paulo, SP.

Master System com seis cartuchos, pistola e rapid fire. Eduardo R Hanke, tel.: (0244) 52-0299, Ilhéus, RJ.

Coleção completa da Revista Ação Games. Camillo M.S. Oliveira, Rua Lima Campos, 973, São Sebastião, CEP 58700, Paraíba.

Os cartuchos Out of this World e King Commander, do Super NES, e um Master System com cartuchos. Diego Schmidt, tel.: (051) 2-2801, Campo Bom, RS.

▶ Game Boy com garantia, dois cartuchos e fonte. Alerrandro Vergara Munhoz, tel.: (011) 520-1972, São Paulo, SP.

▶ Cartucho Sonic, do Mega Drive e pistola do Master System. Apolena M. Cunha, tel.: (061) 273-1593, Brasília, DF.

▶ Cartucho Fatal Fury, do Super NES. Osvaldo Valentim da Silva, tel.: (011) 415-5127, Santo André, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Cauê Cardoso Paes, tel.: (011) 829-7805, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Jogos de Verão e Super Tennis, do Master System. Alexandre Vilela Avelar, tel.: (016) 724-3270, Franca, SP.

▶ O cartucho Taz-Mania, do Super NES. Éric Daniel Nagase, tel.: (011) 843-4543, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados do Phantom System. Rafael Garbuio P. Miranda, tel.: (041) 335-1083, Curitiba, PR.

▶ Mega Drive completo. Edgard F. Neto, tel.: (011) 274-9767, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 com dois controles e dois cartuchos. Edvaldo Fermino da Silva, tel.: (011) 246-3253, São Paulo, SP.

## TROCO

▶ Super NES com cartucho e adaptador por uma Mobylete ou uma bicicleta de 18 ou 21 marchas. Franco Mashio Salvia, tel.: (011) 492-3528, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Super Star Wars, do Super NES, por outro de meu interesse. Evandro Ferreira de Mello, tel.: (0192) 33-7410, Campinas, SP.

▶ O cartucho Krusty's Super Fun House, do Super NES por outro de meu interesse. Edgard Figueredo Neto, tel.: (011) 274-9767, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Quackshot, do Mega Drive por Dick Tracy. Rodrigo de Carvalho Assumpção, tel.: (034) 332-9085, Uberaba, MG.

▶ Os cartuchos Out Run 3D e Missile Defense, do Master System, por outro de meu interesse. Viviane R. de Castro, tel.: (011) 295-7465, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com seis cartuchos por Super NES com pelo menos três cartuchos. Guilherme C. Veloni, tel.: (0243) 65-1591, Angra dos Reis, RJ.

▶ O cartucho Vigilante, do Master System, por outro de meu interesse. Eduardo Luiz S. Corrêa, tel.: (011) 440-5337, Santo André, SP.

▶ Mega Drive japonês com um controle e três cartuchos por um Super NES ou um Mega Drive Nacional. Sérgio A. S. Rosa, tel.: (031) 831-3421, Itabira, MG.

▶ Teclado Yamaha PSS-100 digital em ótimo estado por Mega Drive ou Super NES. Giva da Silva Moraes, tel.: (011) 543-4787, São Paulo, SP.

## COMPRO

▶ As edições 14 e 21 da revista Ação Games. José Flávio de Almeida, Rua Vasco Cinquini, 70 - 1A32, Santana, CEP 02022-130, São Paulo, SP.

▶ As edições 17 e 21 da Revista Ação Games. Mateus Israel Ferreira, tel.: (0175) 71-1366, Santa Adélia, SP.

▶ As edições Especiais 5-E, 7-E, 9-E, 11-E e 12-E da revista Ação Games. Marco Aurélio Corrêa Ciccone, tel.: (0152) 21-1889, Sorocaba, SP.

▶ Mega Drive completo em perfeito estado de conservação. Dorival José Dias, tel.: (011) 491-6104, São Paulo, SP.

▶ As edições 01 e 06 da Revista Ação Games. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.: (0247) 29-9384, Campos, RJ.

▶ O cartucho Baseball, do Super NES. David Ricardo S. Ribeiro, tel.: (011) 523-7726, São Paulo, SP.

## PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.**

# OS MELHORES LIGAM AQUI!

## 900-0353

## DISQUE GAME TV

A CADA DIA DICAS  
DIFERENTES E OS  
MAIORES  
LANÇAMENTOS EM  
VÍDEO GAMES.

PEÇA PERMISSÃO PARA OS SEUS PAIS

CUSTO POR MINUTO CR\$ 180,00

# Sua revista de cinema e vídeo.



## NAS BANCAS







EDITORA  
**AZUL**

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montoia  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Redator: Roberto Guimarães  
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. Revisão - Suzete Stimpel. Ilustração - Sérgio Carreiras. Fotografia - Ivan Carneiro.  
Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. Texto - Ivan David Silva. Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

### PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos  
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos  
Gerente: Alaôr Machado  
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade  
Marketing Publicitário: Denise Terranova  
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 45, outubro de 1993. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena de outubro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornalista ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800. Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.  
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA  
NA PRÓXIMA  
EDIÇÃO**

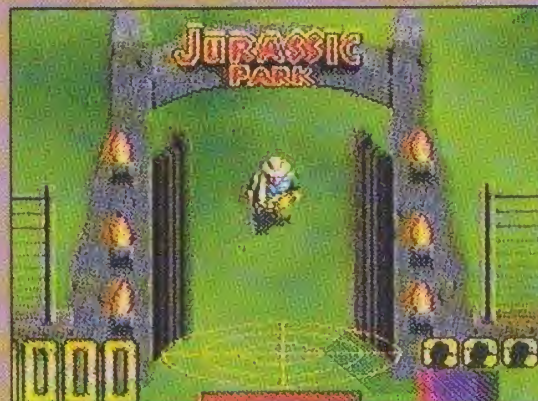
SÃO SÓ 15  
DIAS DE  
ESPERA!

### MEGA HAUNTING



Você é um fantasma que se diverte assustando uma família estranha. Sangue à vontade e bom humor num ótimo game de terror

### SNES JURASSIC PARK



Mais dinossauros. Uma versão bem diferente das outras. Adventure com toques de ação tipo Wolfenstein 3D

### PC GOBLIINS

Os duendes estão soltos. E devem encontrar uma cura para o rei. Ferva os miolos com este game bonito, divertido e muito inteligente

### SHOTS

- Fique por dentro das últimas novidades sobre o superconsole de 64 bits da Nintendo.
- E as novidades da Sega com Sonic: três games até o Natal e um desenho animado no ano que vem.

**CARDS ANIMADOS-SF2**  
Honda e Sagat

**SEM AÇÃO GAMES NÃO HÁ JOGO**



EDITORA  
**AZUL**

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

**CONTIGO**  
Atualidades - TV

**BIZZ**  
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**  
Fotos e Letras Traduzidas

**SET**  
Cinema e Vídeo

**SET 1000 VÍDEOS**  
Seleção dos Melhores Vídeos

**OS CAMINHOS DA TERRA**  
Natureza, Aventuras e Ecologia

**FLUIR**  
Surf

**BOA FORMA**  
Ginástica, Esporte e Saúde

**HORÓSCOPO**  
Astrologia

**HORÓSCOPO ANUAL**  
Previsões

**SAÚDE É VITAL**  
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**  
Comportamento Jovem

**AÇÃO GAMES**  
O Mundo dos Games

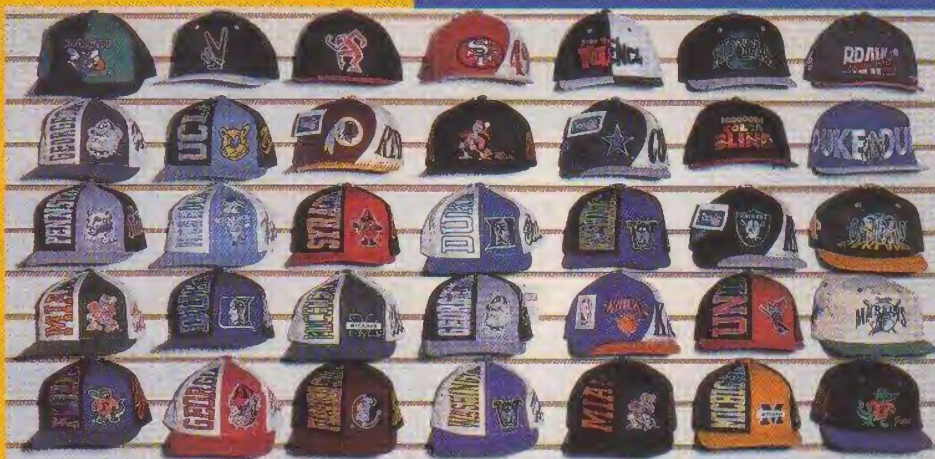
### NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975  
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059  
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844  
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528  
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519





# Trax<sup>®</sup>

PRODUTOS IMPORTADOS

VENDAS ATACADO E VAREJO  
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321  
VILA MARIANA-SP - BRASIL  
CEP 04009-003  
TELS: (011) 573.4791 \ 575.1190 FAX: 884.8920

## TRAX NA CABEÇA!!!





# HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho-padrão Nintendo\* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

*HandyVision*

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*